6/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-

POWER PLAY



Donnervögel
BIRDS OF PREY
Das Neueste der Starglider-Schöpfer

Enthüllt
EROTIK-SPIELE
Die Lust am Bildschirm

Ausgekocht
BABY-BOOMER
Origineller Geschicklichkeitstest: Brat

Rollenspiel-Saga
MIGHT & MAGIC 3
■ 300 Monster ■ 100 Zaubersprüche ■ 6MByte Grafik


3D CONSTRUCTION KIT™
SCHAFFEN SIE SICH IHRE EIGENE VIRTUELLE WIRKLICHKEIT
Es ist ein einfaches und wirksames Mittel, eine detaillierte Umgebung zu schaffen (Haus, Garten, Dorf, Schiff, Auto usw.). Dann können Sie es von allen Seiten betrachten und sich vergewissern daß Ihnen das Aussehen von jedem Winkel aus gefällt.
Man sieht Umgebung durch Umgebung. Das Haus hat zum Beispiel Zimmer, die Zimmer haben Möbel, eine Kommode hat verschiedene Schubladen, die Schubladen haben geheime Kästchen, die geheimen Kästchen haben... usw.
Es liegt alles bei Ihnen. Die Grenzen werden nur durch Ihre Vorstellungskraft gesteckt. Kinder können es in der Schule verwenden oder Mutti zeigen, wie man das Wohnzimmer umarrangieren kann. Vati möchte vielleicht sehen, wie der Garten aussehen würde, wenn er anders angelegt wäre – vielleicht mit einem neuen Teich? Und wie würden die Nachbarn ihn von ihrem Haus aus sehen? Ganz einfach! Man braucht ihn nur herumzudrehen!
Dies ist wahrscheinlich eines der teuersten Software-Pakete, das Sie in diesem Jahr kaufen werden, doch zumindest können Sie damit das gesamte Potential Ihres Computers nutzen.
"Es besteht kein Zweifel. Dies könnte das beeindruckendste Spielkreationsprogramm sein, das je veröffentlicht wurde. Es ermöglicht Ihnen nicht nur, ein einzelnes Spiel mit Animation, "Shoot-em-up"-Kompatibilität, Rätsellösung und Labyrintherforschung zu kreieren, sondern man kann all das in 3D realisieren – mit Hilfe eines Systems, das sogar noch besser als Freescape ist!"
"3D Construction Kit gibt Neulingen und Nichtprogrammierern die Möglichkeit, massive 3D-Objekte zu schaffen, die gedehnt, gedreht, aufgehängt, gestapelt und sogar mit Animationseffekten versehen werden können. Dabei ist das ganze System so benutzerfreundlich, daß es die einfachsten Kunst-Pakete umständlich erscheinen läßt."
ST FORMAT – FEB 91
"Schaffen Sie sich Ihre eigene virtuelle Realität, doch lassen Sie sich nicht irreführen. Dies ist nicht nur ein Produkt für Eierköpfe. Ich habe einen speziellen Video produziert, der dem Paket beiliegt. Er zeigt Ihnen, wie's gemacht wird und verhilft Ihnen zu einem glänzenden Start. Danach ist es ganz einfach, und in ganz kurzer Zeit werden Sie jedermann mit Ihren "magischen" Designs auf Ihrem Computer beeindrucken!"
IAN ANDREW INCENTIVE
LAURENT BALVAY (28) – RENNES.
Ich habe ein Autogeschäft, aber meine eigentliche Leidenschaft gehört der Raumfahrt. Ich habe es oft mit Kunst-Paketen versucht, doch was ich wirklich wollte, war, einmal eine Raumfähre zu entwerfen, sie ins Leben zu rufen und darin herum zu spazieren. Dieses unglaubliche Paket gibt jemandem wie mir, der nur sehr wenig über Computer weiß, die Möglichkeit, so etwas ganz einfach zu bewerkstelligen!
Zunächst habe ich zwei Blöcke aneinandergefügt, um den Rumpf zu bauen.
Dann sind das Cockpit und die Nase dazugekommen.
Das Hinzufügen von Details war ganz einfach. Ich brauchte nur eine Tragfläche zu entwerfen und konnte dann mit Hilfe der Kopier- und Drehfunktion die andere produzieren.
Dann habe ich den Treibstofftank und die Triebwerke hinzugefügt.
Jetzt kann ich es von jedem Winkel aus betrachten und als ein individuelles Objekt manipulieren.
Dies hier ist die Ansicht von vorne. Sie zeigt das Kontrollfeld, mit dessen Hilfe ich all das zustande bringen konnte. Nicht schlecht für einen Anfänger, was?
HEINRICH SCHMIDT (22) – DÜSSELDORF
Transportwirtschaftler. Ich habe immer schon mein eigenes Haus entwerfen wollen, konnte mir aber nie so richtig vostellen, wie es aussehen würde, wenn es fertig gebaut ist. Wie würde es von oben aussehen? Oder von der Seite? Oder wie wäre es, wenn ich durch die Haustür hereinkommen und die Möbel an Ihren Platz stellen wollte? Mit diesem tollen Software-Paket kann ich all das machen und mein Traumhaus
Zunächst habe ich drei einfache Wände hingestellt.
Dann habe ich das Dach gemacht und es heruntergelassen.
Ich habe die Fenster eingesetzt, einen Palisadenzaun hingestellt und den ersten Baum in meinem Garten gepflanzt. Doch das Interessanteste kommt noch...
Als ich durch die Eingangstür ging, konnte ich sehen, wie die Zimmer aussehen würden.
Und mit Hilfe des einfachen Kontrollfeldes konnte ich die Möbel entwerfen und an verschiedenen Plätzen aufstellen.
Heim, trautes Heim!
CHRIS HALL (15) – Schüler– YORKSHIRE.
Mir hat "Castle Master" unheimlich gut gefallen und ich wollte ein ähnliches Spiel gern selbst entwerfen. Ich hatte jede Menge Ideen, aber keine Möglichkeit, sie zu verwirklichen. Ich bin ja auch kein Programmierer.
Ich verwendete zwei der vielen 3D-Objekte, die in dem Paket enthalten sind und entwarf schnell meine eigene Spiellandschaft.
Ich wollte dem Spiel einen besonderen Stil geben, was mit Hilfe der ausgezeichneten Farb-und Schattierungsmöglichkeiten ganz leicht ging.
Dann schuf ich einige der Voraussetzungen, die das Speil echt interaktiv machen.
Mit Hilfe des einfachen Pull-Down-Menüs und der Bildschirmhinweise war es ein Kinderspiel, ein phantastisches Spiel zu entwerfen. Ich konnte sogar Kraft- und Zeitanzeiger hinzufügen!
Schließlich habe ich noch eins der beigefügten Kontrollfelder dazugetan (obwohl ich mein eigenes hätte entwerfen können).
Ich habe das fertige Spiel an meinen Cousin in Wales geschickt. Er hat noch kein 3D Construction Kit... Ich wette, es dauert nicht mehr lange, bevor er auch eins hat.
Erscheint bald: Die Incentive-Story 4 prämierte Incentive 3D-Spiele in einer Packung!
MIT KOSTENLOSEM LEHRVIDEO
3D CONSTRUCTION KIT
DOMARK
incentive
Die Preisgewinner
erhältlich auf
Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (Kassette oder Disk) Amstrad (Kassette oder Disk) Spectrum +3, Spectrum 48/148.
Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: 06107/62067

Ripper, Rost und rote Ohren

Mit Autos haben wir's nicht so. Nachdem Winnie letzten Monat vom "Geist des kochenden Kühlers" gestriffen wurde, gab es diesen Monat gleich zwei Totalausfälle. Anatol traf es diesmal zu einer untypischen Zeit, nämlich während einer urgemütlichen Betriebsvöllerei im designer-bayerischen "Halali". Während er genüßlich seine Mousse löffelte, säbelte vor der Türe — Halali — ein Automarder das Verdeck auf und nahm sich des herrenlosen Aktenkoffers an. Der Dieb erbeutete ein wenig Bares, eine *POWER PLAY* Nummer 5 und Anatols Heiligtum: sein Time/system-Buch. Alle Adressen, Daten, Notizen, Listen und Ideen waren damit futsch — er fühlt sich noch heute, trotz Ersatz, leicht gehirnamputiert. Falls jemand das Ding findet: Der Finderlohn beträgt 200 Mark.



"Jack the Autoripper" schlug erbarmungslos zu

Auch Michael "Blue Benz" Hengst mußte diesen Monat dran glauben. Er knatterte mit seinem Mercedes (14 Jahre alt, dreihunderttausend Kilometer) gen TÜV. "Wenn der Aschenbecher voll ist, kauf' ich mir 'nen Neuen" — den hatte Michael zwar vorsichtshalber ausgeleert, doch das nützte nichts mehr. Er kassierte einen dick ausgefüllten Mängelzettel und ein hämisches Grinsen des lokalen TÜV-Beamten — die letzte Fahrt für "Blue Benz". Jetzt liebäugelt er mit einem Neuen: Er ist weiß, schnell, stark und immer noch benz.



"Rost", das war sein letztes Wort...

Und wenn wir nicht gerade Autos ruinieren oder aufschlitzen lassen, lassen wir uns für Euch was einfallen. Anatol und Winnie machten sich mit roten Ohren an den Erotikreport, den Ihr auf Seite 118 findet, Michael bewunderte das CD-ROM-Laufwerk für den Amiga. Das angekündigte Power-Play-Mate fällt leider mangels gutem (und jugendfreiem...) Motiv aus, wir entschuldigen uns dafür. Und wenn Ihr *POWER PLAY* nach Euren Wünschen gestalten wollt, nehmt bitte an der Leserumfrage teil.



Objekt der Begierde? Stimmungsvolle Recherchen zum "Erotik"-Schwerpunkt

Einen schönen, sommerlichen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team







118 Kauf mich: Erotik in Computerspielen — anmachend oder abtörnend?

6

Aktuell

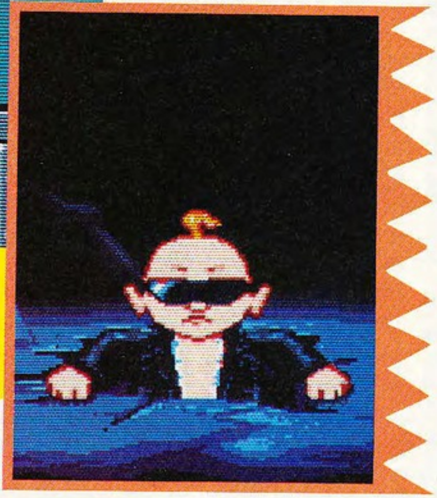
Unter der Lupe

Rubriken

Computerspieletests



20 Künstliche Welten: das 3-D-Construction-Kit als Eintrittskarte



26 Im freien Fall durchs All

32 Wieder nicht geschafft. Brat ist zu recht sauer auf den Spieler, der ihn in den Abgrund manövriert hat.



Videospieletests

Kurztests Videospiele

Power-Tips

Computerspieletips

Dr. Bobo antwortet

Videospieletips

C!ue Book

■ Titelthemen

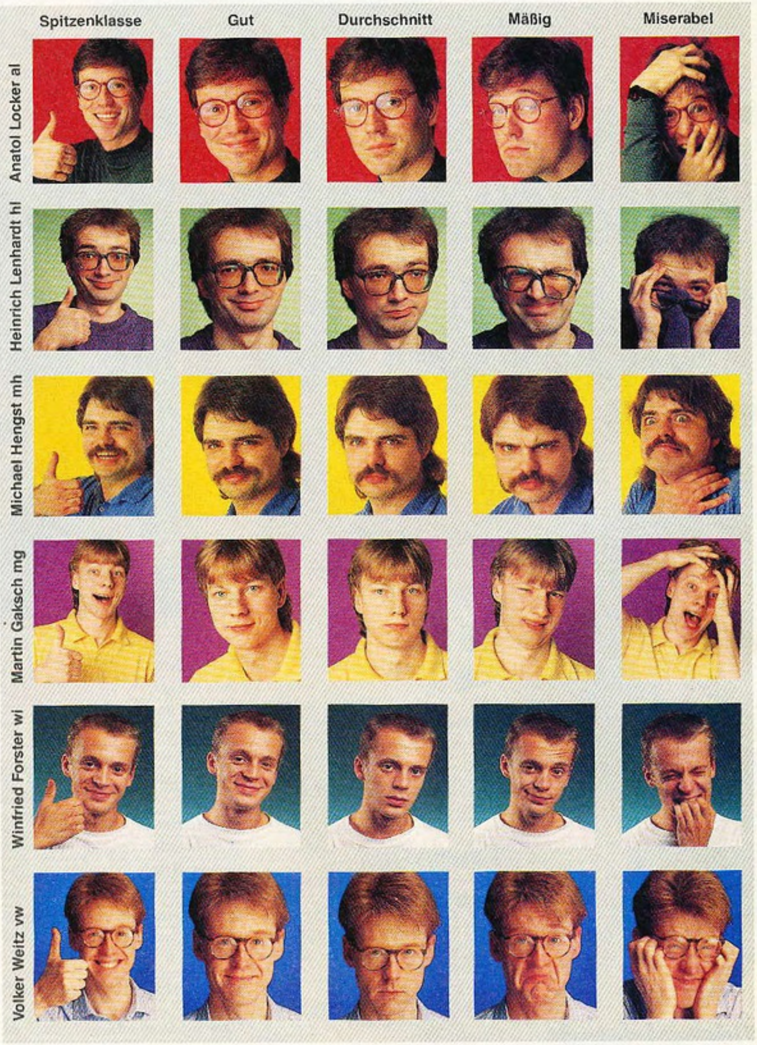
DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%	**AMIGA 39%**
Grafik: 60% Sound: 38%	Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39%	**C 64**
Grafik: 65% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik und Soundwertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begriffe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Wanted: Spiele-Steckbrief

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Volker Weitz

Sim Earth (MS-DOS), Bane of the Cosmic Forge (Amiga), Space Quest IV (MS-DOS)

...Michael Hengst

Eye of the Beholder (MS-DOS), Space Quest IV (MS-DOS), 4-D-Sports Boxing (MS-DOS)

...Martin Gaksch

Final Match Tennis (PC-E), Brat (Amiga), Castle of Illusion (Master System)

...Winnie Forster

Gynoug (Mega Drive), The Immortal (Amiga), Turrican II (Amiga)

...Anatol Locker

Space Quest IV (MS-DOS), 4-D-Sports Boxing (MS-DOS), Brat (Amiga)

...Heinrich Lenhardt

Warlords (MS-DOS), PGA Tour Golf (Mega Drive), Final Match Tennis

Von A nach B

Die amerikanische Softwarefirma **Accolade** steigt voll ins **Videospielgeschäft** ein. Unter dem Label **Ballistic** werden in Zukunft Programme für Sega Mega Drive, PC-Engine und (wahrscheinlich) Nintendos Super Famicom erscheinen. Den Anfang machen die Mega-Drive-Versionen von "Hardball", "Star Control", "Onslaught" und "Turrican".

Ballistic handelt getreu dem Motto "Klotzen statt Kleckern". Das Strategiespiel Star Control soll das erste Modul mit 12 MBit Speicherkapazität sein. Die Sportsimulation Hardball hat immerhin 8 MBit zu bieten. In Deutschland werden die Spiele höchstwahrscheinlich von United Software vertrieben. *mg*

Eisenbeißer

Hinter die Kontrollen eines Kampfroboters verschlägt es Euch in **Metal Mutant**, dem neuesten Action-Adventure von Silmarils.

Einsatzgebiet des stählernen Burschen ist der Planet Kronox. Mit der nötigen Feuerkraft heißt es dort, gegen tyrannische Aliens vorzugehen. Der Metallmutant ist ein recht flexibles Kerlchen, das sowohl an Land, zur See als auch in der Luft für Aufregung sorgt. Je nach Einsatzgebiet verwandelt sich der eiserne Mutant in einen Kampfjet oder ein "schnelles Schnellboot". An Land geht es natürlich per Pedes weiter. Bestückt mit Raketen, Torpedos und Schutzschildern müßt Ihr Euch durch vier große Levels mit über 40 Gegnern schlagen. Der fixe Roboter wird Ende Mai auf Amigas, STs und MS-DOS-Computer losgelassen. *vw*

Das Logo von Accolades Videospiel-Label "Ballistic"



Palace übt das französische "Savoir vivre"

Monitor-Marathon

Wußtet Ihr, daß im **Guinness Buch der Weltrekorde** seit 1988 ein Rekord im Dauercomputerspielen aufgeführt ist? In den letzten zwei Jahren wurde er von knapp 34 Stunden auf stolze 103 Stunden angehoben. Der 21jährige Jörg Kopmann aus Uelzen nahm die Herausforderung an: Nach längerer Vorbereitungszeit wurde am 5. März 1991 im Hauptquartier der Hannoveraner Softwareschmiede Reline der Rollenspielneuling "Fate" geladen, drei Tage später beendete Jörg als neuer Weltmeister im Dauerspielen das strapaziöse Experiment. Insgesamt 120 Stunden Fate (zwei kurze Schlafpausen gestand das Guinness-Reglement dem Spieler zu) waren für Jörg kein Problem. Er ist ein absoluter Computerfreak: "Wenn ich die Wahl hätte zwischen einem Computer und einer Frau, und sei es auch Mrs. Germany, würde ich den Computer heiraten." Wir gratulieren. *wi*

Bonjour Palace!

Die Londoner Spielefirma **Palace Software** verläßt das Elternhaus: Das Team um Pete Stone, das in den letzten Jahren durch Spiele wie "Cauldron", "Dragon Breath" und zwei indizierte Fantasy-Prügeleien von sich reden machte, wurde vom gleichnamigen Film- und Viedeoverleih an die französische Leisure Holding verkauft. Leisure hat auf dem turbulenten Spielemarkt bereits jahrelange Erfahrung. Die Firma ist u.a. Besitzer der französischen Spieleschmiede Titus. Größere personelle Veränderungen sind bei Palace Software nicht geplant. Der Sitz der kreativen Engländer bleibt weiterhin in London. *wi*

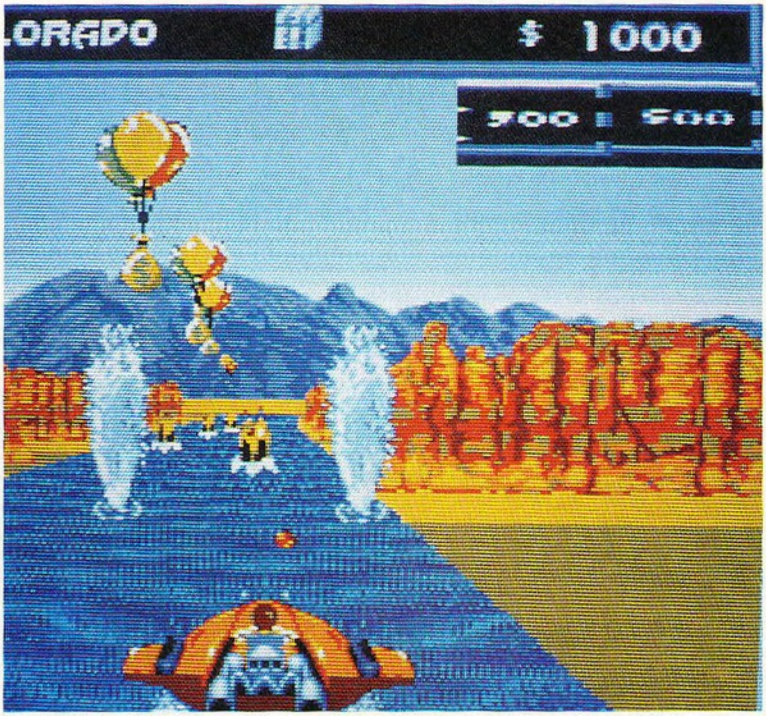


Räumte mit der Mär von viereckigen Monitoraugen auf: Weltrekordler Jörg Kopmann

Wasser-Warrior

In naher Zukunft wird ganz Amerika von Terroristen belagert. Nur wenige Außenposten der Zivilisation konnten sich vor den Aggressoren retten. Was machen also die Jungs im Weißen Haus, wenn sie wichtige Nachrichten an die Außenwelt übermitteln wollen? Richtig, sie schicken einen besonders fixen Postboten auf die gefahrvolle Reise. Natürlich seid Ihr in der Automatenumsetzung **Hydra** nicht per Pedes unterwegs, sondern düst mit einem schicken Jetfoil über ausgedehnte Wasserläufe. Ein Druck auf den Turbo, und Euer Gleiter macht einen Luftsprung. Äußerst praktisch, wenn es darum geht, einen Gegner vom Himmel zu holen. Neben feindlichen Baleons, Hubschraubern und Jägern sind Schiffe und Luftkissenboote im reichhaltigen Gegnerangebot. In neun Missionen könnt Ihr Euer Geschick mit Laser, Bomben und Joystick unter Beweis stellen.

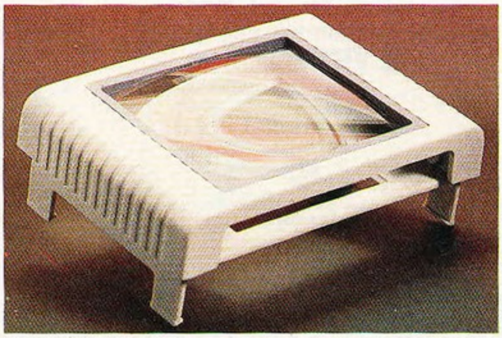
Tengens feuchte "Road-Blasters"-Variante Hydra soll in Kürze erscheinen. *vw*



Ob in Colorado oder im Golf von Kalifornien, ein Postbote bei "Hydra" ist immer im Dienst (Amiga)



Eine ausgeklügelte Speisekarte bietet "Prehistorik" (Amiga)



Der "View Boy" ist eine Lupe, die auf den Game Boy gesteckt wird

Steinzeit

Halb menschlich, halb hungrig" lautet der treffendwitzige Untertitel zu Titus' neuestem Action-Geschicklichkeitsstreich **Prehistorik**. Der steinzeitliche Held des Spiels hat neun Frauen und ungezählte Kinder zu versorgen und macht sich deshalb auf die Suche nach den entsprechenden Nahrungsquellen. King Kongs Großvater gibt's (mit ein wenig Glück) zum Frühstück, einen monströsen Diplodocus als Hauptmahlzeit. Wer danach das unruhige Magenknurren noch nicht los ist, kann ja noch ein Nashorndessert verdrükken. Der Held selbst hüpft, kämpft und sammelt... in diesen Tagen auf Amiga, ST und MS-DOS-kompatiblen Rechnern. *wi*

Unter der Lupe

Als Alternative zu Nubys "Magnifier" ist jetzt Suncoms **View Boy** zu haben. Die Lupe sitzt deutlich fester auf dem Game Boy als das Konkurrenzprodukt. Leider hält sich auch hier der Nutzen in Grenzen. Der Vergrößerungsfaktor ist nicht gerade umwerfend. Außerdem spiegelt die Lupe ziemlich stark. So kann es durchaus passieren, daß man sich eher auf sein eigenes Abbild auf dem Glas als auf das Spielgeschehen konzentriert. Der View Boy ist zur Zeit nur als Import bei verschiedenen Händlern wie z.B. Flashpoint in Bad Segeberg für ca. 30 Mark erhältlich. *mg*

Tierischer Transport

C-64-Besitzer dürfen sich freuen: Für ihren Rechner erstellt das Haip-Softwareteam um den "Dangerfreak" und "Rock 'n' Roll"-Programmierer Hans Ippisch gerade ein originelles Geschicklichkeitsspiel mit dem Namen **Kangarudy**. Als Tierfreund und Fernfahrer muß man ein Känguruh durch die halbe Welt bis nach Australien karren. Das putzige Tierchen hält während der Reise jedoch keine Sekunde lang still, sondern springt auf der Ladefläche des Lasters auf und ab. Hüpft das Tier mal daneben, geht genauso ein Spielerleben drauf, wie bei einem Unfall oder beim rücksichtslosen Überfahren eines Hasens. Wer alleine spielt, steuert in erster Linie die Geschwindigkeit des Lasters, im Zweispielermodus übernimmt der Partner die Bewegungen des Känguruhs. Das Tier kann sich für kurze Zeit auch mit dem Fallschirm oder gar mit einem Raketenantrieb fortbewegen.

Neben der grafisch sehr originellen C-64-Version ist ein komplett neu erstellter Amiga-Kangarudy in Planung. *wi*



Die "Kangarudy"-Macher: Hans Ippisch (links) mit Musikus Albin Oswald

Goldene Zeiten

U.S. Gold wird auch in Zukunft Spiele für das Master System veröffentlichen. Als nächstes steht die Umsetzung von **World Class Leaderboard** an. Im Lauf des Jahres sollen außerdem **Heroes of the Lance**, **Turbo Out Run** und **Super Kick Off** für Segas 8-Bit-Konsole erscheinen.

Das Game Gear wird ebenfalls bald mit U.S.-Gold-Software versorgt. World Class Leaderboard und Super Kick Off sollen für das farbige Handheld auf den Markt kommen. Mega-Drive-Module sind zudem in Arbeit. *mg*

Letzte Meldung

- **Zum Rollenspiel "Hard Nova" ist nun ein Clue Book erhältlich.**
- **"3-D-Pool" und "Carrier Command" sind ab sofort zu günstigen Preisen für alle 16-Bit-Computer im Handel.**
- **Korana Soft in Gütersloh feiert ihr fünfjähriges Bestehen. Wer am 1. Juni mit einer Power Play in das Ladengeschäft in der Carl-Bertelsmann-Str. 63 kommt, erhält auf jedes Spiel 5 Mark Rabatt.**

Lust auf Laser

Unbestreitbar ist die CD der Datenträger der Zukunft. Günstig herzustellen, passen auf eine simple Musik-CD Datenmengen, die so manche Festplatte vor Neid erblassen lassen. Warum sollten solch gewaltige Platzmengen nur für ein paar Musikstücke verschwendet werden? Könnte man doch genauso gut diesen Platz dazu verwenden, um prächtige Computerspiele unterzubringen.

Leider hapert dieser so noble Gedanke an einigen technischen Schwierigkeiten. So gibt es zwar in Japan schon seit geraumer Zeit CD-ROMS für verschiedene Videospielsysteme, die wunderbar arbeiten und mit ausreichender Software unterstützt werden. Nur, was nützt ein CD-Laufwerk für eine PC-Engine dem Besitzer eines Amigas, eines STs oder eines PCs. Nun geistern seit rund zwei Jahren Worte wie CDTV (Commodore/Amiga) und CD-ROM (PC) durch die Spielewelt. Ende 1990 konnte man zumindest schon auf einigen Messen ein CDTV (gut geschützt unter einem Glaskasten) bestaunen — das CD-ROM für PCs blieb geheimnisumwittert. Bis zur endgültigen Serienreife wird es wohl noch ein Weilchen dauern. Daß es auch anders geht, versucht eine findige kleine Firma aus Deutschland zu beweisen. Die Mannheimer Firma Software-Corner ging einen komplett anderen und sehr viel einfacheren Weg, um einen Amiga, einen PC oder Atari ST mit einem CD-Laufwerk nebst Software auszustatten. So gibt es seit einiger Zeit auch Multi-CD-Spieler, die alle zur Zeit erhältlichen CD-Formate abspielen können.

Das reicht von der winzigen 8-cm-Single-CD bis zur 30-cm-Bildplatte (in Fachkreisen auch Laser disk genannt). Solche CD-Spieler sind im Hi-Fi- und Fernsehfachhandel ab 1000 Mark zu haben (Tendenz fallend).

Das Software-Corner-Team entwarf ein Interface, mit dem man einen Amiga, einen Atari ST, einen PC und sogar einen C 64 an einen handelsüblichen Laser-Disk-Spieler (Voraussetzung: Subcode- oder optischer Ausgang) anschließen können soll. Passend zur Schnittstelle wird es eine spezielle Software für jeden Computertyp geben, der den Laser-Disk-Spieler ansteuert. Neben Interface und Steuersoftware bietet die Firma Software-Corner gleich zwei Programme an: Die Laseroldies vom Zeichentrickprofi Don Bluth, "Dragons Lair" und "Space Ace". Weitere Titel, wie z.B. der 3-D-Actionflieger "Afterburner" und die Simulation

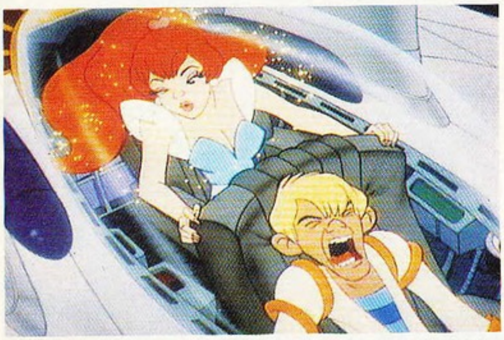


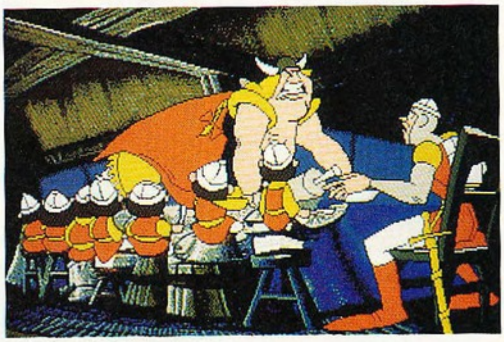
Kaum zu glauben, daß diese Pracht auf einem Amiga zu sehen ist (CD)



Eine Auswahl an Laser disks für Multi-Disk-Player

Seit Monaten geistern Schlagworte wie CDTV und CD-ROM durch die Spielewelt. Eine findige kleine Firma aus Deutschland ist da schon etwas weiter — *POWER PLAY* warf einen ausführlichen Blick auf einen Amiga mit CD-Laufwerk.





Der Unterschied ist deutlich: links das Bild von CD, rechts das Spiel von der Diskette (Amiga).

"F15-Strike Eagle II", sollen noch in diesem Jahr für das System erscheinen. Allerdings ist dieses System noch nicht mit dem CDTV von Commodore kompatibel. Laut Aussage vom Hersteller wird das Interface rund 190 Mark (inklusive Dragons Lair) kosten und schon Ende April erhältlich sein. *mh*

Kleine CD-Videofibel

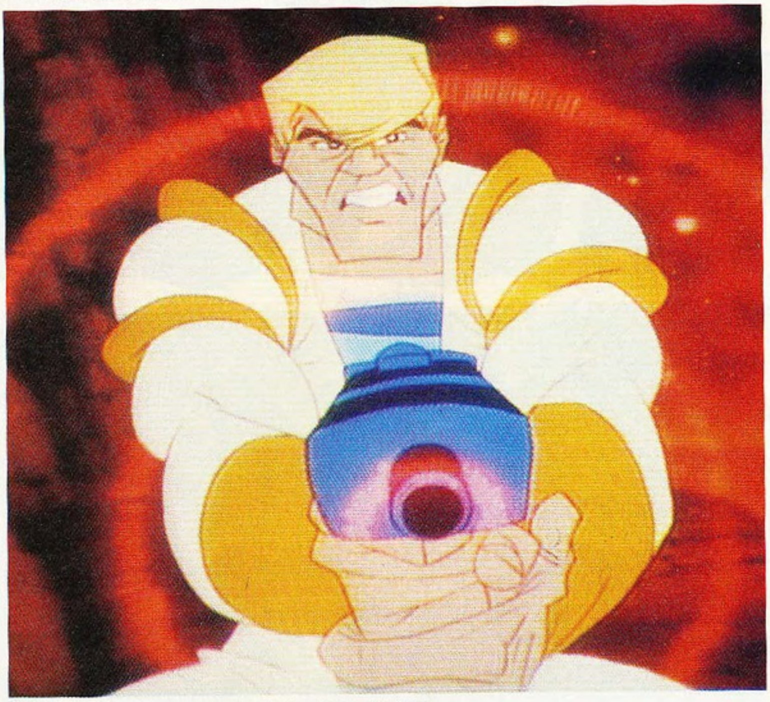
Multi-CD-Player: sind CD-Spieler, die alle zur Zeit erhältlichen CD-Formate abspielen können.

Multi-Norm: Mit diesem Attribut werden CD-Spieler ausgestattet, die neben dem deutschen PAL-Farbsystem auch das amerikanische NTSC-System verarbeiten und entsprechende Laser disk wiedergeben können.

CLV: nennt man ein spezielles Aufzeichnungsverfahren für CD-Videos. Hierbei passen rund 60 Minuten Film auf eine CD-Seite.

CAV: ist ebenso ein besonderes Aufzeichnungsverfahren für Bildplatten. Dadurch wird die Qualität erhöht, aber es passen nur noch rund 30 Minuten Film auf jede CD-Seite.

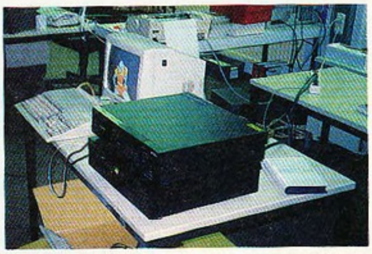
CD-Video: Auch Laser disks genannt. Statt auf einem Magnetband (Videorecorder) werden Filme, Musikvideos, etc. auf CDs aufgezeichnet. Der Vorteil: höhere Bildqualität und keine Qualitätsverluste durch Abspielen der Filme. Der Nachteil: Momentan müssen die CDs zwischendurch umgedreht werden (siehe CAV und CLV).



CD-Power am Amiga: Space Ace in Zeichentrickqualität (CD)

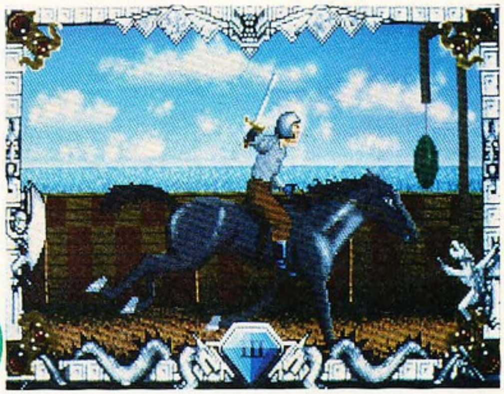


Keine Hexerei: Zwei handelsübliche Multi-CD-Spieler sind hier an den Amiga angeschlossen.



Faszination High-Tech: ein normaler Amiga 500 mit CD-Laufwerk.

Nach dem Rollenspiel "Tunnels & Trolls", gibts demnächst den dritten Teil der bekannten "Might & Magic"-Saga mit aufgepeppten VGA-Grafiken und neuer Benutzerführung.



Filmhafte Animationen sollen für mehr Atmosphäre sorgen (MS-DOS/VGA)

MACHT & MAGIE

Rund fünf Jahre ist es nun her, daß sich ein kleines, bis dato noch unbekanntes Softwarehaus anschickte, etablierten Herstellern von Computerrollenspielen das Fürchten zu lehren. Der Name der Firma: New World Computing. Der Name des Rollenspiels: Might & Magic.

Allerdings verlief der geplante Einstieg nicht ganz so glatt wie geplant. Das Debütspiel "Might & Magic I" entpuppte sich als zwar gehaltvolles, aber aufgrund der technisch mageren Ausführung schwer verdauliches Programm. Nur eingefleischte Rollenspielfans machten sich die Mühe und schlugen sich durch eine umständliche Benutzerführung und die schlichte Grafik. Bei New World Computing erkannte man die Zeichen der Zeit und legte mit "Might & Magic II" eine technisch komplett überarbeitete Fortsetzung vor. Schmucke Bilder in Kombination mit einem an "The Bards Tale" angelehnten Spielprinzip sowie Hunderte Monster, fast 100 Zaubersprüche, über 250 Gegenstände und ein Haufen knackiger Puzzles sorgten für Begeisterung bei Rollenspielern. Inzwischen dürfen sich auch Konsolenbesitzer auf eine zünftige Monsterhatz freu-

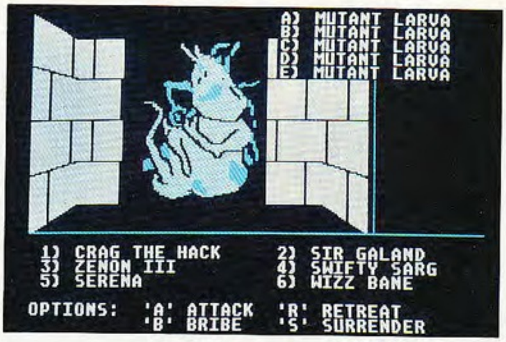


en. Aufgrund des großen Erfolgs wird Might & Magic II im Herbst auch für das Mega Drive erscheinen.

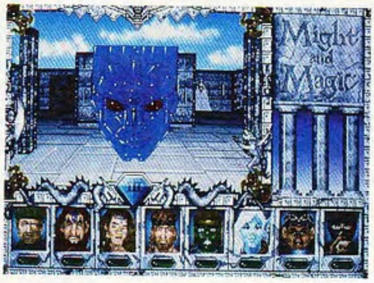
Ermutigt durch den Erfolg von Might & Magic II, machte man sich an den dritten Teil der Serie.

"Might & Magic III — Isles of Terra" wird technisch wieder einen großen Sprung machen. Zwar wird sich am bewährten Spielprinzip nicht viel ändern, aber die Grafik, die Benutzerführung und der Sound sollen kräftig aufgebohrt werden. So wird jetzt beim MS-DOS-PC VGA-Grafik genauso unterstützt wie Adlib-, Soundblaster-, und Roland-Soundkarten. Ebenso wurde die Benutzerführung einer Frischzellenkur unterworfen — bei Might & Magic III soll das Tastaturgefummel dank Mausbedienung ein Ende haben. Spezielle Zwischensequenzen, die fast filmartig ablaufen werden, sollen zusätzlich an bestimmten Stellen im Spiel für Atmosphäre sorgen. Allerdings fordert die geplante Datenfülle ihren Preis: Auf dem PC wird ohne Festplatte und mindestens 640 KByte Speicher gar nichts gehen. Ob eine Amiga-Version kommt, steht zur Zeit noch in den Sternen.

Trotz technischer Highlights wird es spielerisch altbewährte Fantasy-Kost geben: Might & Magic III entführt den Spieler wie schon die beiden Vorgänger in eine handfeste Fantasy-Welt. Hier geht's mal wieder drunter und drüber — in dem "Großen Ozean" liegt eine geheimnisvolle Inselgruppe. Die Inseln werden von allerlei seltsamen Gestalten und unbekannten Wesen bevölkert. Der selbsternannte Beschützer der Menschen, ein Finsterling namens Sheltem, ruft zum Kreuzzug gegen alle Einwohner der Inseln auf, die nicht in sein Weltbild passen. Ihr sollt Euch nun mit einer insgesamt achtköpfigen Party aufmachen (die aus fünf Rassen und zehn Klassen zusammengestellt werden kann), um die Vernichtungspläne von Sheltem zu durchkreuzen. Wie schon im Vorläufer soll es in Might & Magic III nicht nur Städte und Dungeons geben. Reisen durch Wälder, Wüsten und Eisregionen sollen ebenso zum Alltag gehören wie Prügeleien mit über 300 Monstern. *mh*



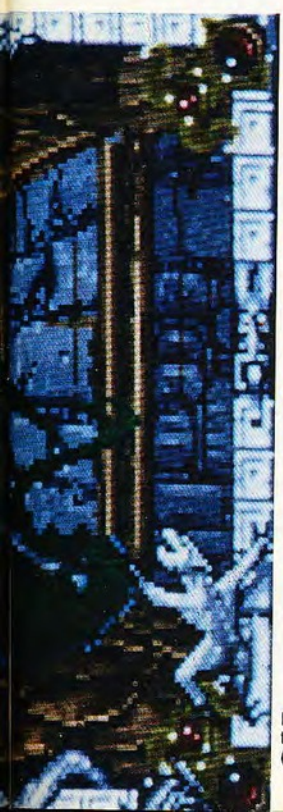




Am bewährten Spielsystem wurde kaum gefeilt, dafür sind die optischen Steigerungen deutlich bei jeder neuen Folge zu sehen. Rollenspielerleben in schönster VGA-Pracht.



Auf solche Begegnungen muß der Abenteurer immer gefaßt sein (MS-DOS/VGA)



Prächtige Monster trefft Ihr in den Dungeons (MS-DOS/VGA)

VIEL Spiel FÜRS GELD

Vier Spitzentitel zum Preis von einem? Compilations sparen eine Menge Geld — vorausgesetzt die einzelnen Titel taugen etwas. Wir sahen uns aktuelle Spielesammlungen genauer an.



Sechs aktuelle Compilations auf einen Blick

Sim City/Populous

Infogrames läßt Spieletitel für sich selbst sprechen: "Sim City/Populous" nennt sich ein Doppelpack, der in diesen Tagen für Amiga, ST und PCs erschienen ist. Zugreifen: Zwei der besten und innovativsten Computerspiele der letzten paar Jahre machen die Minicompilation zu einem guten Geburtstagsgeschenk für Strategiefreunde jeden Alters.

Power Up

Beinahe die dreifache Menge an prominenten Titeln präsentiert Ocean unter dem Namen "Power Up". Eine Dreiklassengesellschaft. "Altered Beast" (dümmliches Prügelspiel) und "Chase H.Q." (fades Rennspiel) kann man getrost vergessen. Klar über dem Durchschnitt plaziert sich hingegen der grafisch eindrucksvolle Horizontal-Scroller "X-Out". "Rainbow Islands" (tolles Geschicklichkeitsspiel) und "Turrican" (erstklassige Ballerorgie) sind die Highlights. Alleine wegen dieser beiden Programme sollte man sich die abwechslungsreiche Zusammenstellung für einen runden Hunderter zulegen.

TNT

Eine ebenfalls recht explosive Mischung unterschiedlicher Action-Genres kommt aus dem englischen Hause Domark: In "Hard Drivin'" tobt Ihr Euch recht langsam auf einem Stunt- und Geschwindigkeitskurs aus. "APB" bietet langweilige Verfolgungsrennen mit flüchtigen Gangstern. In "Dragon Spirit" fackelt ein dreiköpfiger Drache ruckelnd und zuckelnd zahlreiche Monster ab. Der Geschicklichkeitstest "Toobin'" und das 3-D-Ballerspiel "Xybots" sind die besten Titel in der durchschnittlichen "TNT"-Spielepackung.

Winning Team

Umsetzungen fünf ältlicher Automatenspiele bietet Tengens Compilation "The Winning Team". Die Qualität der einzelnen Spiele ist bis auf zwei Titel eher mäßig. Das Autorennen "A.P.B" schlurft im Schongang dahin, die futuristische American-Football-Variante "Cyberball" stellt sich selbst ins Abseits, und das Panzer-Actionspiel "Vindicators" ist als Computerversion ziemlich müde. Nur das Ballerspiel "Escape from the Planet of the Robot Monsters" und die geniale Tüftelei "Klax" sorgen für ausreichend Spielspaß.

Monster pack 1

Psygnosis Trio-Compilation kommt in edlem Schwarz: Das brauchbare "Infestation" (ein Arcade Adventure in 3-D), die niedliche Drei-Spieler-Raserei "Nitro" und das berühmt-berüchtigte "Shadow of the Beast" wurden zum "Monster Pack — Volume 1" zusammengefaßt. Die Mischung ist gut, wenn auch hauptsächlich für Grafikfreunde interessant. Überzeugen kann spielerisch eigentlich nur Nitro; mit drei Spielern gleichzeitig hält die Motivation über Wochen.

Wheels of Fire

Die Bleifußsammlung von Domark mit dem Zusatz "The Ultimate Driving Compilation" zu versehen, ist etwas vermessen. Keine der vier Automatenumsetzungen konnte sich aus dem Mittelfeld lösen und durch fahrerische Rasanz bestechen: In "Turbo Out Run" düst Ihr mit einem Ferrari in 16 Etappen quer durch die USA. Danach steigt Ihr auf einen Porsche um und jagt in "Chase H.Q." gefährliche Verbrecher. "Hard Drivin'" läßt Euch die Wahl zwischen einem Stunt- und Geschwindigkeitskurs. In "Power Drift" rumpelt Ihr mit einem Go-Kart über 27 holprige Hindernisstrecken.

wi/vw/mh/mg

Die Endgültige Kriegsmaschine



MEGAFORTRESS ist bereit, wenn Sie es sind . .

Es ist der grausamete Alptraum für Ihre Feinde! Ein unschlagbarer, schwere Bomber, der ausreichend Munition mit sich trägt, um eine starke Abwehrstation vollkommen zu zerstören.

Megafortress ist eine Klasse für sich. Ein radikal umgerüsteter B52H Startofortress mit einem hochempfindlichen Radarsystem, Sensoren und eine Waffenausrüstung, um sich den Weg freizusprenge und – pressen und jede Zielscheibe auf der Erde zu treffen.

Den Megafortress zu fliegen ist gar nicht einfach! Sie sind der Pilot, der Steuermann, der Überwacher der elektronischen Kriegspläne und haben das Komando mit dem Feurknopf zur gleichen Zeit.

Megafortress, der vielseitig einsetzbare Bomber stellt Ihnen eine komplette, elektronische Zahlenmesstechnik, eine Radarsteuerung, verschiedene Missionen und eine vielzahl massiven Arsenals zur Verfügung.

Die Unterstützung von VGA Farbgrafik, Sound Blaster und AdLib Soundkarte lassen Sie Megafortress realitätsnah erleben und fordert Ihre ganze Strategie.

Erhältlich für Commodore Amiga, Atari ST. IBM PC und kompatibles.

MEGAFORTRESS



Elektronische Messgeräte



Übersicht Angriffswaffen

Nach dem Bestseller *"Flight Of The Old Dog"* von Dale Brown.



THREE-SIXTY



Platz des Steurmanns – Gesamtübersicht



Platz des Piloten

MINDSCAPE

STÄHLERNE Vögel

Was lange währt, wird endlich gut: Nach "Starglider" beglückt uns die englische Firma Argonaut Software mit "Birds of Prey", einer Flugsimulation der Extraklasse. Vierzig Flugzeugmodelle erwarten Eure Steuerkünste.

Nach vierjähriger Entwicklungszeit ist es soweit: Argonaut Software, die uns die beiden Starglider-Spiele bescherte, läßt bald ihr drittes Spiel vom Stapel. Diesmal müssen wir nicht finstere Egronen in einem 3-D-Actionspiel aus dem Weltall pusten, sondern dürfen uns als ausgefuchste Kampf- und Testpiloten in die Lüfte schwingen.

Warum diese lange Wartezeit, in der andere Softwareentwickler leicht zwei oder drei große Titel veröffentlichen? Richard Clucas, eines der Gründungsmitglieder der Londoner Firma, hat einen klaren Standpunkt: "Weil wir eine Flugsimulation entwickelt haben, die ihresgleichen sucht. Das Originalkonzept wurde ständig erweitert und das braucht einfach seine Zeit."

Ursprünglich sollte nur ein Stealth-Fighter simuliert werden, inzwischen ist das Spiel mit vierzig verschiedenen Flugzeugmodellen ausgestattet. Fast jedes Kampfflugzeug, das zur Zeit im Einsatz ist, wurde berücksichtigt. Boeings und MiGs sind ebenso vertreten wie der amerikanische F117 A Stealth Fighter. Die Maschinen wurden dabei in zwei Gruppen geteilt: Zur ersten gehören die Flugzeuge, die von NATO-Truppen geflogen werden, die zweite ist von Jägern des ehemaligen Warschauer Pakts besetzt.

Trotzdem wurde in "Birds of Prey" die Politik außen vor gelassen. Das riesige, 1000 x 1000 Kilometer große Spielgebiet ist eine einzige Fantasielandschaft ohne Bezug zu einem Gebiet auf der Erde. Wie im Space Shuttle hängt es allein von den Steuerkünsten des jeweiligen Piloten ab, ob der Vogel sicher zur Erde segelt oder die Nase in den Sand setzt. Auch durch das "Mission System" unterscheidet sich Birds of Prey von anderen Simulationen. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, die nur eine begrenzte Anzahl Aufträge bieten, gibt es hier zwölf unterschiedliche Missions-Kategorien, die vom Programm ständig neu kombiniert werden. Dabei wurde fast jede mögliche Einsatzkategorie berücksichtigt. Zweikämpfe und Truppentransporte sind ebenso im Programm, wie Unterstützungsflüge von Bodentruppen oder Bombardierungseinsätze. Welche der verschiedenen Missionen Euch jeweils zugewiesen werden, hängt von der jeweiligen Startposition, dem ausgewählten Flugzeugtyp und der Einschätzung Eurer Fähigkeiten ab.

Jedes von Euch ausgewählte Flugzeug wird mit allen seinen technischen Daten vorgestellt und verfügt über eine eigene Flugdynamik. Die meiste Vorbereitungszeit wurde in diesen Aspekt investiert. Damit sich die Maschinen realistisch fliegen lassen, war umfassendes Quellenstudium nötig. Standen keine offiziellen Daten zur Verfügung, hat man durch intensives Studium der äußeren Abmessungen das potentiell wahrscheinlichste Flugverhalten errechnet.

Auch in Sachen Bewaffnung wurde auf Realitätsnähe Wert gelegt. Nur die jeweils passenden Raketen und Bomben sind dem Piloten zugänglich. So kann z.B. ein russischer Jet nicht mit amerikanischer Bewaffnung in die Lüfte steigen.

Auf einen ungewöhnlichen Aspekt in Birds of Prey ist man besonders stolz. In einer Spezialmission dürft Ihr Euch hinter den Steuerknüppel einer X-15 klemmen. Diese Maschine wurde von den Amerikanern in den frühen 60er Jahren für erste Flüge in die Stratosphäre genutzt. Unter dem Flügel eines B-52-Bombers wurde die X-15 in eine bestimmte Höhe gebracht, wo sie dann aus eigener Kraft ihren Flug fortsetzte. Das nötige fliegerische Geschick vorausgesetzt, sind sogar kleine Hüpfer in den luft-



Ist es ein Russe oder ein Amerikaner? Das Rätselraten im HUD-Display (Amiga).

leeren Raum machbar. Die eigentliche Herausforderung liegt aber in der antriebslosen Landung auf der Erde. Zu gewagte Manöver führen dabei schnell zu einem Blackout des Piloten.

Dieser Realismus hatte von Anfang an Priorität bei der Entwicklung von Birds of Prey. Jede der Missionen findet in einer lebendigen Welt statt. Mit feindlichen Flugzeugen sollte man deshalb jederzeit rechnen. Auch kann es jederzeit passieren, daß man während eines Einsatzes plötzlich umgeleitet wird und eine neue Aufgabe erhält, bevor man das eigentliche Ziel anfliegen kann. Wie in der Wirklichkeit ändern sich bei Nachteinsätzen die Sternenkonstellationen, der Mond geht auf und das Wetter schlägt um. Damit Ihr alles ausreichend bewundern dürft, gibt es zahlreiche vordefinierte Blickwinkel. Außerdem könnt Ihr verschiedene Kamerapositionen frei festlegen und Euren Flug aufzeichnen.

Zur Zeit sind nur MS-DOS- und Amiga-Versionen (1 MByte) geplant. Sollte die Rechenpower nicht ausreichen, kann man selbstverständlich die Landschaftsdarstellung reduzieren. Da man gerade in der intensiven Testphase ist, werden die Birds of Prey nicht vor dem Sommer abheben.

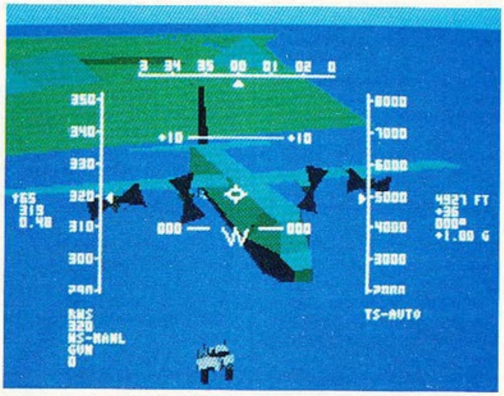
Kati Hamza/vw

Das Goldene Vlies

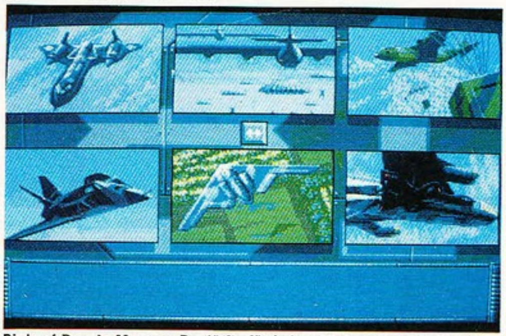
Programmierer Jez San war gerade erst den kurzen Hosen entwachsen, als er vor acht Jahren seine eigene Software-Firma gründete. Den ausgefallenen Namen Argonaut Software wählte er deshalb, weil "J. San" auf englisch wie Jason klingt. Genau wie der griechische Held Jason, der zusammen mit den Argonauten auf der Suche nach dem Goldenen Vlies war, ist es die Firmenmaxime, nur anspruchsvolle, wertvolle Programme zu entwickeln.

Aus einer Garagenfirma wurde nach den beiden Starglider-Erfolgen die heutige Firma mit 20 Programmierern. Qualität ist und bleibt das oberste Gebot von Argonaut. Dabei will man sich in Zukunft nicht nur auf Simulationen konzentrieren, sondern vermehrt auch den Konsolen-Markt beliefern. Besonders auf das Super Famicon von Nintendo halten die Jungs große Stücke. Mit Einzelheiten wollte Firmensprecher Richard Clucas aber noch nicht herausrücken.

Kati Hamza/vw



Benötigt Ihr einen größeren Bildausschnitt, wird das Armaturenbrett einfach ausgeschaltet (Amiga)



Birds of Prey in Massen: Da dürfte für jeden Piloten etwas dabeisein (MS-DOS/VGA).



Eine F-15 Tomcat im Anflug: die eigene Maschine in der Außenansicht (MS-DOS/VGA).



Das Cockpit: informativ und mit feinstem Monitor-Display.



Aktuelle High-Tech in Reinkultur: Der amerikanische Stealth-Fighter. Ebenso im Angebot wie 39 andere Maschinen (Amiga).

BAU DIR EINEN

Die Grafikzauberer von Incentive Software öffnen ihre Geheimschubladen: Mit dem "3-D-Construction-Kit" könnt Ihr Eure eigenen Abenteuer basteln.

Das englische Softwareteam Incentive um den Programmierer Ian Andrews ist bekannt für ausgefallene 3-D-Spiele. Das von ihnen entwickelte "Freescape"-System ermöglicht die Konstruktion einer kompletten dreidimensionalen Welt, in der man sich frei bewegen kann.

Die daraus entstandenen Adventures "Driller", "Darkside" und "Castle Master" dürften inzwischen jedem ein Begriff sein. Ob Ihr mit einem rassigen Gleiter durch die Landschaft düst oder per Pedes geisterhaltige Schlösser erkundet, die jeweilige Spielumgebung läßt Euch soviel Freiraum wie möglich.

Wenn Ihr Euch immer einmal gewünscht habt, so ein Adventure zu entwerfen, dann steht dem jetzt nichts mehr im Weg. Die gesammelten Programmiererfahrungen des Incentive Teams erscheinen bald auf Diskette für MS-DOS-Computer, Amiga und Atari ST.

Damit das 3-D-Construction-Kit möglichst benutzerfreundlich bleibt, hat man alle wichtigen Befehle in icongesteuerten Menüs zusammengefaßt. Mit der Maus konstruiert Ihr auf einer zunächst leeren Oberfläche Eure Häuser und Landschaften. Ein vorgegebener Satz geometrischer Elemente

"Driller" zum Selberbauen

läßt sich dabei fast unendlich variieren und kombinieren. Selbst so komplizierte Objekte wie Space Shuttle, Rennwagen und ganze Labyrinthe sind so problemlos möglich. Alle Objekte können animiert und umgefärbt werden.

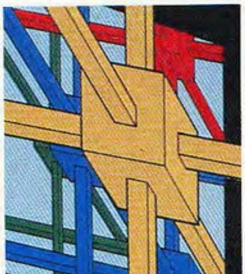
Plant Ihr ein ganzes Adventure, dann legt Ihr natürlich auch fest, wie sich Euer Held in diesen künstlichen Landschaften bewegen soll. So kann er etwa in unterschiedlichen Höhen durch die Gegend sausen oder mühsam über die Erde krabbeln. Problemlos lassen sich überall Schalter verstecken, Sensoren aufstellen und Laser einbauen. Wenn Ihr Euren Opfern unterwegs Nachrichten zukommen lassen wollt, ist auch das kein Problem: Mit einem mitgelieferten Zeichensatz könnt Ihr die schönsten Geheimbotschaften an den Wänden anbringen.

Um das Privat-Adventure noch flexibler zu gestalten, wurde eine leicht erlernbare Programmiersprache eingebaut. Damit legt Ihr genau fest, wie sich ein Objekt wann, unter welchen Umständen zu verhalten hat. Für jedes Objekt auf dem Bildschirm läßt sich so eine individuelle Kollisionsabfrage bestimmen. Wird z.B. ein Schalter gedrückt, schaltet sich vielleicht ein Blinklicht ein oder eine Fallgrube tut sich auf. Den Gemeinheiten sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Ein besonderer Leckerbissen sind die mitgelieferten Datendisketten. Aus einer umfangreichen Musik-Library sucht Ihr die passende Geräusch- und Musikbegleitung für Euer Abenteuer. Grafische Masken verwandeln den Bildschirm z.B. in das Cockpit eines Raumgleiters.

Im Sichtfenster erscheint dann die von Euch gebaute Landschaft. Anzeigen informieren über vorher einstellbare Hitpoints, Treibstoffreserven und Zeitlimits. Die jeweiligen Funktionen von Icon-Feldern sind frei definierbar. Der Gleiter kann sich in alle Richtungen drehen, über die Landschaft fliegen und aus allen Rohren feuern.

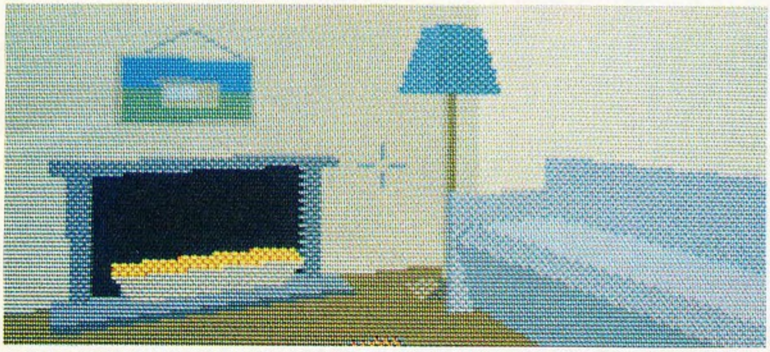
Um den Einstieg in das umfangreiche Programm zu erleichtern, liegt der Packung eine deutsche Videokassette bei, die in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung alles Wichtige erklärt. Außerdem wird je-



Das 3-D-Construction-Kit inklusive Videokassette



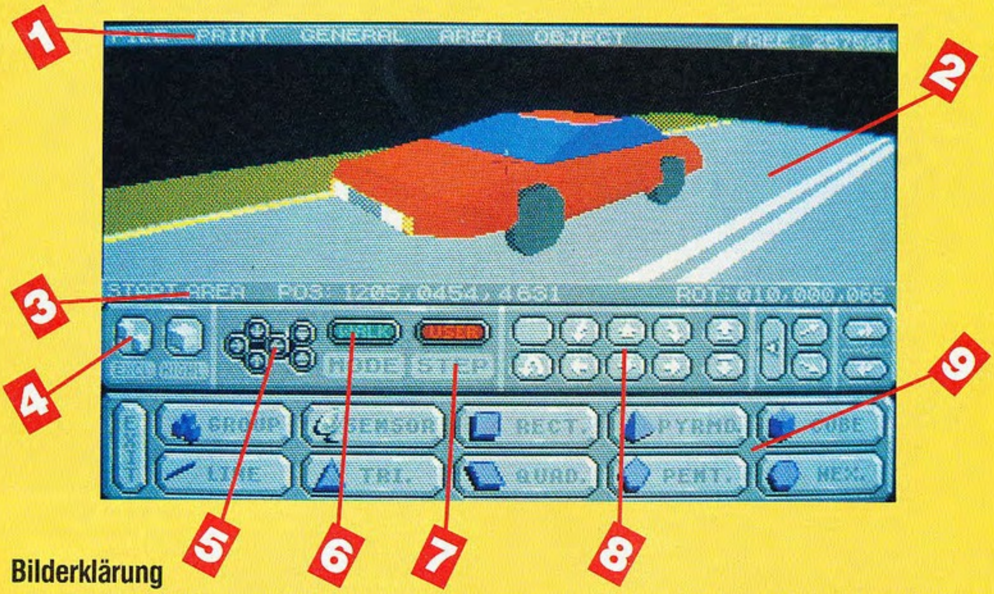
Der Computer im Computer. Wer berechnet hier wen? (Amiga)



Aus dem Sofa wird ein Sessel: kein Problem dank "Shrink"-Button (Amiga)

der Käufer automatisch Mitglied in einem Benutzerclub. Eine zweimonatlich erscheinende Zeitung informiert über die neuesten Anwendungen, gibt nützliche Tips und Hilfestellungen. Natürlich sind auch neue Datensätze in der Planung, die Eure Möglichkeiten ins Unendliche steigern dürften.

Wem das alles etwas zuviel Theorie ist, der lädt einfach das mitgelieferte Mini-Adventure. Hier verschlägt es uns auf einen fremden Stern, und zahlreiche Rätsel warten auf die Lösung. Nur wer alle Puzzle löst, landet am Ende wieder auf der heimatlichen Erde. *vw*



Bilderklärung

An dem feurigen Flitzer lassen sich die vielfältigen Möglichkeiten des 3-D-Construction-Kits sehr schön erklären.

1. Die Menüleiste

Hier hat man mit der Maus Zugriff auf alle Programmverwaltungen. Ganze Landschaften, einzelne Objekte und Voreinstellungen werden hier gespeichert und geladen.

2. Der Editier-Bildschirm

Der Benutzer kann sich schon in der Konstruktionsphase frei auf der Ebene bewegen. Sechs Kamerapositionen werden definiert und liefern dann immer einen bestimmten Blickwinkel. Ist die ganze Fläche verbaut, wird einfach eine weitere Ebene geöffnet und durch eine Tür mit der ersten verbunden. Wenn wir z.B. in den Wagen einsteigen, wird Ebene Nummer 2 geladen, und wir dürfen das Armaturenbrett bewundern.

3. Die Informationsleiste

Hier finden wir Informationen über den gegenwärtigen Aufenthaltsort. Wir befinden uns in Ebene 1. Der Betrachter steht auf der Flächenposition 1205, 4631 und schaut mit 10 Grad Abweichung von der Vertikalachse nach links.

4. Exclude

Mit dem "Exclude"-Button schalten wir den jeweiligen Hintergrund aus. Besonders in der Konstruktionsphase kann sich der Hintergrund als störend erweisen. "Highlight" kennzeichnet den Gegenstand, der momentan bearbeitet wird.

5. Pfeiltasten

Mit Hilfe der Pfeile bewegt man sich problemlos um das zu editierende Objekt.

6. Mode

Der "Mode"-Button bestimmt, ob der Benutzer sich auf der Oberfläche bewegt oder durch die Luft fliegt.

7. Step

"Step" variiert die Bewegungsgeschwindigkeit der Objekte und ermöglicht so eine detaillierte Bearbeitung.

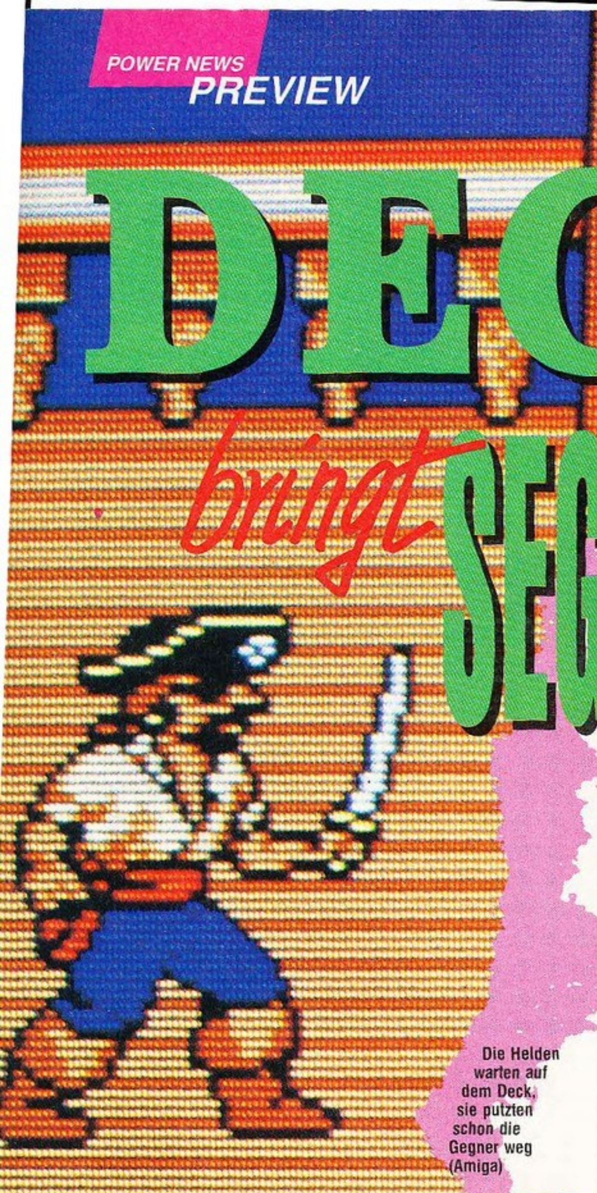
8. Freescape

Die "Freescape"-Icons. Mit ihnen bewegt sich der Erfinder/Spieler im Raum. Im eigentlichen Spiel werden diese Funktionen in definierte Schalter übernommen.

9. Create

Der "Create"-Modus ist angewählt. Unterschiedliche geometrische Objekte stehen zur Verfügung und können je nach Bedarf bearbeitet werden. Dieses Menüfeld ist ebenfalls für die Farbwahl, Testdurchläufe und andere Funktionen reserviert.

DEGEN bringt SEGEN



Seeräuber mopsen Schätze gern, doch die Eigentümer von solchen Reichtümern werden meist ungern beklaut. Also Säbel raus, um die Zasterhüter zu verscheuchen.

Die Helden warten auf dem Deck, sie putzten schon die Gegner weg (Amiga)

Das gute alte Genre des Zweikampfspiels wurde in letzter Zeit von grauenvoller Einfallslosigkeit heimgesucht. In Szenarien frappierender Ähnlichkeit schlagen sich hemdsärmelige Kraftbolde durch Großstadt-Slums, um Punks und Pennern mit Baseballschlägern oder nackter Faust eins aufs Auge zu drücken. Doch jenseits all der "Double Ninja Dragon Warriors" gibt's noch spielerisches Leben: Die Automatenhersteller von Atari Games, schon immer ein bißchen einfallsreicher als die Konkurrenz, ersannen "Skull & Crossbones". Zwei Piraten, namentlich Schwertmeister One-Eye und sein ehrenwerter Kollege Red Dog, fechten sich durch horizontal scrollende Levels. Hier stoßen sie auf alle Gefahren, die das Seeräuberleben so kurzweilig machen. Böse Zauberer, flotte Fechter, grimmige Axtschwinger und eine waschechte Medusa gehören zu dem Schurkenrepertoire, das Ihr mit gezücktem Degen überwinden müßt. Und warum müht sich ein professioneller Pirat so ab, wenn er auch mit einem Gläschen Rum in der Hand auf dem Sonnendeck dösen könnte? Ansehnliche Goldschätze locken, doch die sind leider gut bewacht. Neben einer Anzeige über die verbleibende Lebensenergie Eurer Spielfigur (Health) gibt's deshalb auch eine stets sichtbare Information über den aktuellen Schatzraff-Status (Wealth genannt, weil's sich gar so schön auf Health reimt).



Vor arger Wut ich furchtbar rase, leicht gekürzt wird gleich die Nase (Amiga)

Die Heimcomputerversionen von Skull & Crossbones werden bei Domark programmiert und in diesen Tagen auf dem Tengen-Label veröffentlicht. Umsetzungen für Amiga, Atari ST und C 64 sind vorgesehen. Sie sollen auch den "Zwei-Spieler-gleichzeitig"-Modus des Automatenvorbilds bieten. Die Amiga-Version war bei unserer Vorabbegutachtung schon am weitesten fortgeschritten. Wenn die Programmierer nicht in letzter Sekunde vom Klabautermann geholt werden, dann folgt der Test in der nächsten Ausgabe. *hl*



Drei gegen einen — ist das fair? Ein Meisterfechter muß jetzt her.

Super-Power

für weniger als einen Riesen*!



Abbildung: ATARI 1040 STFM mit Farbmonitor SC1224

Wichtiger Termin:
23.-25. August Düsseldorf
ATARI Messe 1991

ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik ... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

* ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.– unverb. Preisempf.

ATARI®

...wir machen Spitzentechnologie preiswert

CHART

COMPUTER SPIELE

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	Space Quest IV	Sierra
3.	Links	Access
4.	Buck Rogers	SSI
5.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
6.	King's Quest V	Sierra
7.	Red Baron	Dynamix
8.	Ultima VI	Origin
9.	Rise of the Dragon	Sierra
10.	Deathknights of Krynn	SSI

UK

	TITEL	HERSTELLER
1.	Speedball II	Imageworks
2.	Final Whistle	Anco
3.	Golden Axe	Virgin
4.	Teenage Turtles	Imageworks
5.	F 19 Stealth Fighter	Microprose
6.	Dizzy Collection	Code Masters
7.	Mig 29	Domark
8.	Kick Off II	Anco
9.	Creatures	Thalamus
10.	Shinobi	Sega

VIDEO SPIELE

Japan

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
2.	Famistar '91	Nintendo	Namcot
3.	Final Fight	Super Famicom	Capcom
4.	SD Gundam III	Nintendo	Bandai
5.	Dragonball Z	Nintendo	Bandai
6.	Populous	Super Famicom	Imagineer
7.	Saga II	Game Boy	Square
8.	Walking Land	Nintendo	Namcot
9.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
10.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo

USA

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Play Action Football	Nintendo	Nintendo
3.	Tetris	Game Boy	Nintendo
4.	Teenage Turtles II	Nintendo	Konami
5.	Tetris	Nintendo	Nintendo
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Play Action Football	Game Boy	Nintendo
8.	Teenage Turtles	Game Boy	Konami
9.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
10.	Mega Man III	Nintendo	Nintendo

SPIELAUTOMATEN

Japan

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Lap II	Namco
2.	Gal's Panic	Taito
3.	Space Gun	Taito
4.	Cisco Heat	Jaleco
5.	Super Monaco GP	Sega

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	Streetfighter II	Capcom
2.	Pit Fighter	Atari Games
3.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
4.	Final Fight	Capcom
5.	Goldfing	Greats

Deutschland

	TITEL	HERSTELLER
1.	Carrier Airwing	Capcom
2.	Race Drivin'	Atari Games
3.	Blood Brothers	TAD
4.	Caveman Ninja	Data East
5.	Hit the Ice	Williams

LESER-HI

		TITEL
1.	(1)	Pirates
2.	(9)	Sim City
3.	(11)	Zak McKracken
4.	(2)	Indiana Jones and the last Crusad
5.	(4)	Populous
6.	(3)	The Secret of Monkey Island
7.	(12)	Wing Commander
8.	(5)	Powermonger
9.	(8)	Turrican
10.	(7)	Lemmings
11.	(6)	Kick Off II
12.	(20)	Ultima VI
13.	(14)	Wings
14.	(—)	indiziertes Spiel
15.	(18)	Railroad
16.	(15)	Dungeon Master
17.	(13)	Cadaver
18.	(—)	Oil Imperium
19.	(—)	Great Courts II
20.	(16)	Their finest Hour

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Mega Drive, das uns freundlicherweise von der Firma CPS in Köln zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

mg



Der Hauptpreis: ein Mega Drive

Die Gewinner von Ausgabe 4

Das Mega Drive hat gewonnen: Dietmar Kolb aus Großbottwar. Je ein Spiel geht an Peter Alber aus München, Michael Amend aus Partenstein, Frank Heller aus Göttingen, Wolfgang Knoll aus Seeshaupt und Tom Shilling aus Berlin.

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	42. Monat
Maxis	17. Monat
Lucasfilm Games	31. Monat
Lucasfilm Games	18. Monat
Electronic Arts	23. Monat
Lucasfilm Games	3. Monat
Origin	4. Monat
Electronic Arts	4. Monat
Rainbow Arts	9. Monat
Psygnosis	2. Monat
Anco	8. Monat
Origin	8. Monat
Cinemaware	5. Monat
	1. Monat
Tycoon	4. Monat
FTL	31. Monat
Imageworks	5. Monat
Reline	13. Monat
Blue Byte	1. Monat
Lucasfilm Games	15. Monat

LESER HITS

Amiga

1. Pirates
2. Powermonger
3. Lemmings
4. Indiana Jones Adv.
5. Kick Off II

Atari ST

1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Dungeon Master
4. Chaos strikes back
5. Powermonger

C 64

1. Pirates
2. Zak McKracken
3. Turrican
4. Sim City
5. Oil Imperium

MS-DOS

1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Ultima IV
4. Pirates
5. Populous

Handheld

1. Tetris
2. Super Mario Land
3. Nemesis
4. Revenge of Gator
5. Chip's Challenge

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Castle of Illusion
3. Phantasy Star II
4. Populous
5. Thunder Force III

Sega Master

1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Ultima IV
4. R-Type
5. Shinobi

Nintendo

1. Super Mario II
2. Zelda II
3. Probotector
4. Teenage Turtles
5. Faxanadu

VERKAUFS HITS

1. Secret of Monkey Island
Lucasfilm Games
2. Sim Earth
Maxis
3. Chaos strikes back
FTL
4. Silent Service II
Microprose
5. Buck Rogers
SSI
6. Eye of the Beholder
SSI
7. Cadaver
Imageworks
8. Ultima V
Origin
9. Pool of Radiance
SSI
10. Powermonger
Electronic Arts

Einsame INSEL

- Turrican II
- Lemmings
- Cadaver
- Tempest
- Asteroids



Ian Andrew ist der Gründer von Incentive Software, die gerade ihr 3-D-Construction-Set fertiggestellt haben

HUMOR IST TRUMPF

Space Quest IV

"Space Quest IV"-Spieler haben Geduld: Monate war es angekündigt, jetzt endlich liegt die ungewöhnlich dicke Pakkung in den Regalen der Softwarehändler. Seit Space Quest III hat sich einiges getan. Am offensichtlichsten ist der Umstieg auf VGA-Grafik. Alle Bilder nutzen die 256 Farben, die VGA bietet.

Der Spieler tippt, wie schon in der Zwergerloper "King's Quest V", kein Wort mehr. Man fährt mit dem Cursor an den oberen Rand des Bildschirms, dann erscheint eine Menüleiste. Dort befinden sich Icons für Gehen, Gegenstände manipulieren, Sehen, Reden, Schmecken (!), Riechen (!!), die derzeitigen Besitztümer sowie diverse Einstellungen (Laden/Speichern, Details, Geschwindigkeit etc). Man kann den Cursor entweder über Tastatur, Maus oder Joystick steuern, empfohlen wird eine Maus, sonst bekommt man schnell einen Koller.

Nach einer verrückten, knapp vier Minuten langen Intro landet der Semiheld und Superhausmeister Roger Wilco auf seinem Heimatplaneten Xenon — eine Zeitreise macht's möglich. Doch schon die ersten Eindrücke sind mysteriös: Erstens sieht Xenon aus wie ein Müllhaufen. Hier hat jemand ziemlich gründlich die Stadt beschossen. Die Bewohner sind verschwunden, überall liegen Trümmer. Das ginge ja noch, wäre da nicht die zweite, viel irritierendere Tatsache: Roger befindet sich in "Space Quest 12".

Nachdem sich Roger mit schreienden Cyborgs und plüschigen Häschen herumgeschlagen hat, erfährt er den wahren Grund für das Desaster. Erzschurke Vorhaul scheint sein Ende in "Space Quest II" irgendwie unbeschadet überstanden zu haben. Er lebt jetzt in der Zukunft und schmiedet düstere Pläne, in denen Rogers Sohn (!) eine nicht minder düstere Rolle spielt.

Rogers Reisen führen ihn von Xenon zu den "Latex Babes of Estros", die mit Roger noch eine Rechnung offen haben. Von seiner Schandtat weiß er aber noch nichts, da er die erst in der Zukunft begehen will (Wer durch die Zeit reisen will, braucht ein unerschütterliches Gemüt, um die Zeit-Paradoxa mit Anstand zu überleben...). Roger wird mit Foltermethoden bekanntgemacht, die er sich nicht in seinen wil-



Zurück in die Zukunft: Roger tappt durch das farbarme "Space Quest I"



Ich versuche erst gar nicht, mein Schwärmen zu verheimlichen. Ich mache auch kein Hehl daraus, daß es mir die Space-Quest-Serie angetan hat. Und diesmal sind die Two Guys from Andromeda knapp vor meiner persönlichen Zwerchfell-Schmerzgrenze angelangt. Die Grafiken sind so gut, daß man sie am liebsten an die Wand pinnen möchte (Wie wär's mit einem Space-Quest-IV-Kalender?). Das Schärfste ist der Humor. Wer einmal beim Softwarehändler in der Kiste gewühlt hat (und sich ein wenig in der Szene auskennt), ist vor Lachen platt. Leider hat man den Spaß ziemlich schnell durch — dafür wird man noch lange Zeit von diesem Programm reden.



Hoch hinaus: Kein Gurt und schlechter Bordservice



Folter im 23ten Jahrhundert: Der gefürchtete "Epirip" schlägt zu



Softwareramsch I: Der Redaktionsfavorit heißt "Boom"



Softwareramsch II: "Sim Sim" simuliert wirklich alles



Softwareramsch III: Ein kleiner Seitenhieb auf Broderbund



Softwareramsch IV: Neu ran Scum-Soft

desten Träumen vorgestellt hat; anschließend mit einem Seemonster konfrontiert und steht plötzlich in einer galaktischen Einkaufsstraße, in der er so manches Shopping-Abenteuer erleben darf. Nicht zu vergessen die "monochrome boys", die Roger noch von "Space Quest I" kennt...

Space Quest VI ist gleich für mehrere Innovationen gut: Passiert man beispielsweise in der Einkaufsstraße ein Geschäft, aus dem laute Musik tönt, so wird die Musik lauter und die Hintergrundgeräusche leiser.

In der Packung liegen neben den sechs 1,2-MByte-Disketten (in der 5¼-Zoll-Version) oder sechs 1,44-MByte-Disketten (in der 3½-Zoll-Version) das Space-Piston-Magazin, das den Spieler sachte auf den ihm drohenden Humor und die Benutzung einführt. An manchen Stellen im Spiel wird nicht mehr von Bildschirm zu Bildschirm umgeschaltet, wie man das bisher von Sierra-Adventures gewohnt ist. Vielmehr wird gescrollt. Wer keinen 386er besitzt, schaut spätestens da dumm aus der Wäsche. Auf der Packung wird gewarnt, daß man mindestens einen 286er mit 640 KByte RAM besitzen sollte. Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt. *al*

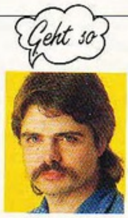
Softwareramsch V: 12 Gigabyte King's Quest ▶

Softwareramsch VI: Iß mich — diesmal ohne Ameisen ▶

STECKBRIEF

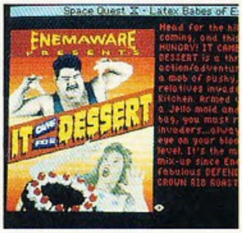
Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 76%	**AMIGA**
Grafik: 94% Sound: 90%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Keine Frage, Raumpfleger Roger Wilco läuft grafisch zu ungeahnten Höhen auf: Die teilweise wunderschönen VGA-Zeichnungen suchen nicht nur im All ihresgleichen. Mir sind zuvor nur wenige Spiele untergekommen, die ähnlich brillant ausgesehen hätten. Auch in Sachen Humor haben sich die beiden Jungs aus Andromeda nicht lumpen lassen. Das ganze Spiel sprüht nur so vor Insider-Gags: Eine Zeitreise durch alle Space-Quest-Vorgänger einzubauen, ist schlichtweg genial. Schon aus diesem Grund sind die neuen Abenteuer von Roger für alle Space-Quest-Fans ein absolutes Muß. Allerdings gibt es auch bei diesem schönen Spiel einen Grund zum Mäkeln: Die Space-Quest-typischen Action-Puzzles können bei mehrmaligem Nichtgelingen ungeduldigen Spielern etwas auf die Nerven schlagen. Mit dem nötigen Fingerspitzengefühl und einer Portion Geduld sind diese kleinen Hürden jedoch relativ leicht zu meistern.







Burgertime: Monolith Burger sucht einen zuverlässigen Mitarbeiter

SÜNDENFALL

Fate

Wer grundlos seine Mitbürger vermöbelt, sollte sich tunlichst zum nächsten Ablaßhändler begeben und für seine Sünden zahlen. Diese Praxis ist zwar seit dem Mittelalter in Vergessenheit geraten, in Relines neuem Rollenspiel "Fate" habt Ihr dazu jedoch ausgiebig Gelegenheit. Immer, wenn Eure Heldentruppe sich danebenbenimmt, wächst das Sündenkonto unerbittlich an. Der Zorn der Götter, die Rache der Stadtwachen und der Haß der Mitmenschen ist Euch dann gewiß. Dann hilft nur noch eine opulente Geldspende im Tempel um die Ecke.

Fate versetzt den Spieler mit Hilfe eines ganz gewöhnlichen Dimensionsspalts unversehens in das fantastische Mittelalter eines Paralleluniversums. Dort heißt es für Euch, die Rätsel dieser Welt zu ergründen und den Weg zurück in unsere Zeit zu finden. Seid Ihr anfangs noch allein, so könnt Ihr im Laufe des Spiels bis zu sechs Abenteurer in Eure Gruppe aufnehmen, die zusammen mit Euch auf die gefahrvolle Reise gehen.

Die Landschaften, Städte und zahlreichen Dungeons in Fate werden Euch in 3-D-Grafik geboten. Rollenspieler, die lieber auf umfangreiches Kartenzeichnen verzichten möchten, sollten einen ausreichenden Vorrat an magischen Edelsteinen mit sich führen. Diese Klunker erzeugen eine magische Übersichtskarte, auf der man sich sehr schön orientieren kann. Steht Euch der Sinn nach christlicher Seefahrt, dann solltet Ihr vielleicht mit einem Segelboot die Meere bereisen und exotische Inseln besuchen.

Mit allen vernunftbegabten Charakteren im Spiel könnt Ihr über umfangreiche Menüs ein deutsches Schwätzchen halten. Kommt es zum Kampf, dann legt Ihr für jeden Eurer Abenteurer einzeln die Kampftaktik fest. Ein Textfenster informiert über den Ausgang der Prügelei.

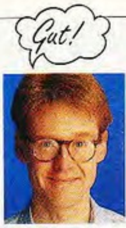
200 Magiesprüche stehen Euren Zauberkundigen in der Party zur Verfügung. Immer wenn ein Magier einen neuen Erfahrungs-Level erreicht hat, sollte er in einer der vier Städte die Magiergilde aufsuchen, um sich dort neue Sprüche anzueignen. Natürlich finden sich in einer Stadt auch zahlreiche Waffenshops, Tavernen, Hotels und Geschäfte. Dort könnt Ihr Eure Abenteurer entsprechend ausrüsten und mit dem nötigen "Handwerkszeug" versehen. Steht Euch der Sinn mehr nach einem guten Geschäft, dann legt Ihr Euer Geld in einer Bank auf festverzinslichen Konten an.

Eine Besonderheit von Fate ist, daß der Spieler mit bis zu vier Parties auf die Reise gehen kann. Schwierige Puzzles und gefährliche Stellen in den Labyrinthen lassen sich mit der nötigen "Manpower" viel besser lösen. Außerdem kann man eine große Party beliebig aufteilen und einzelne Charaktere auf einen Erkundungsmarsch schicken. Eine liebliche Elfe erregt weniger Aufsehen als ein bärbeißiger Troll. *vw*

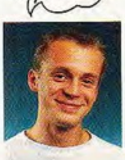
STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Reline, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA 74%**
in Vorbereitung	Grafik: 67% Sound: 64%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Ein schönes Stück Rollenspielarbeit, das Programmierer Olaf Patzenhauer da abgeliefert hat: endlich wieder ein originelles Spiel, das nicht nur altbekannte Spielmuster aufkocht. Besonders die Möglichkeit des Party-Splittings hat es mir angetan. Dadurch erschließen sich dem Rollenspieler ganz neue Möglichkeiten. So können z.B. Hau-drauf-Zwerge eine monsterhaltige Stelle säubern, während geistig veranlagte Charaktere im Hintergrund verweilen oder in der Zwischenzeit eines der zahlreichen Puzzles lösen. Leider kann man sich keine eigenen Charaktere basteln, andererseits ist die Spannung dadurch um so größer, wenn man sich die Werte der frisch angeworbenen Partymitglieder ansieht. Auch atmosphärisch hat Fate einiges zu bieten: Es regnet und schneit auf dem Bildschirm, die Vögel zwitschern, der Donner grollt, die Wolken ziehen über die Landschaft — Ihr spürt auf Schritt und Tritt, mit welcher Liebe zum Detail ans Werk gegangen wurde. Fate ist das Richtige für Leute, die sich nicht nur prügelnd durch ein Abenteuer schlagen, sondern eine neue Welt entdecken möchten.



Mit viel Liebe zum Detail schuf "Fate"-Entwickler Olaf Patzenhauer eines der bislang besten deutschen Rollenspiele. Grafisch präsentiert sich die Entdeckungsreise mit mehreren Parties gleichzeitig unauffällig bis hübsch. Wandert man einige Zeit durch Wald und Wildnis, drängt sich unwillkürlich die Frage auf, warum es den "Bard's Tale/Dragon Wars"-Machern Interplay bis heute nicht gelang, ein vernüftiges Overland-System (wie hier bei Fate verwendet) zu schaffen. Überhaupt hält Fate eine erfrischende Distanz zu Inhalt und Aufmachung der meisten Konkurrenzrollenspiele und ist auch Adventure-Freunden wärmstens zu empfehlen.



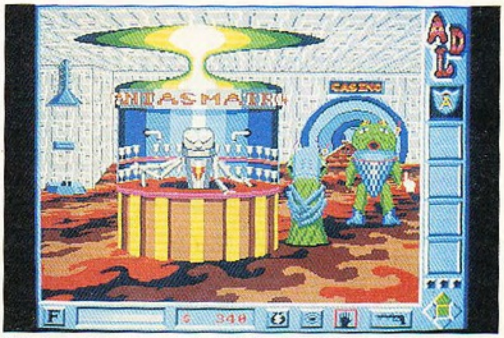
Eine der Statistiktabellen: übersichtlich und informativ (Amiga)



Welches Unheil mag in diesem See lauern? (Amiga)



Auch in der Zukunft heißt es: Hauen und Stechen (Amiga)



Wer einen Amiga mit 1 MByte RAM besitzt, darf Schurken jagen

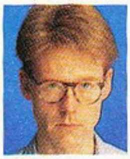
BARDE IM WELTRAUM

Antares

Das Schweizer Programmierteam "Nightmare Produktions" entführt den geneigten Rollenspieler an die Grenzen des bekannten Universums. In "Antares" übernehmen wir die Führung einer Rettungscrew, die ein verschollenes Forschungsschiff aufspüren soll. Nach der unsanften Landung auf dem Planeten Kyrion stellt Ihr Euch eine fünfköpfige Mannschaft aus zwölf vorgefertigten Charakteren zusammen. Ob Roboter, Menschen oder Mutanten — jeder Charakter verfügt über verschiedene Grundwerte und Fähigkeiten, die sich im Laufe des Spiels verbessern.

Die Oberfläche des Planeten und alle Labyrinthe und Räume werden Euch in 3-D-Sicht geboten. Kommt es zum Kampf, dann legt Ihr, wie bei "Bard's Tale", für jede Person die Kampftaktik fest. Das Ergebnis der Prügelei wird Euch in einem Textfenster schriftlich mitgeteilt. Durch den Kauf von allerlei High-Tech-Schnickschnack — so ist z.B. ein Auto Mapper im Programm — könnt Ihr Eure Crew gehörig aufpeppen. Die Amiga-Version läuft nur mit einer Speichererweiterung. *vw*

Geht so



Innovative Neuerungen sollte man von Antares nicht erwarten. Dafür wird grundsolide Rollenspiel-Durchschnittskost geboten, an der man trotzdem seinen Spaß hat. Das Hack'n Slay-Prinzip mit eingestreuten Rätseln ist hinlänglich bekannt und seit Bard's Tale bewährt. Klare Abstriche muß man bei der Grafik machen: Während die 3-D-Landschaft noch ganz ansehnlich ist, sind die Charakter- und Gegnerporträts vollends daneben. Abenteurer, die auf jede Menge Labyrinthe und Monster stehen, wird's gefallen. Wollt Ihr aber die Grafikfähigkeiten des Amigas in Aktion sehen, dann ist Antares nicht das Richtige.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Bomico, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 47%
nicht geplant	Grafik: 48% Sound: 43%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

SPACE'N'DRUGS-ROLLENSPIEL

Alien Drug Lords

Auch in der fernen Zukunft haben Agenten und Polizisten noch einen sicheren Arbeitsplatz — und eine äußerst unsichere Lebenserwartung. In Panther Games' ungewöhnlichem Rollenspiel-Adventure-Mix wendet der Spieler sich als futuristischer James Bond gegen die Science-fiction-Variante eines vertrauten Feindes: "Alien Drug Lords" haben auf einem mysteriösem Planeten eine Produktionsstätte für die hochgefährliche Droge Xylopsiline errichtet. Diese muß vernichtet werden; Vorbildagenten stöbern nebenbei auch gleich das rare Gegenmittel auf. Man startet alleine, kann jedoch im Verlauf des Abenteuers vier außerirdische Kameraden anwerben. Diese äußerlich etwas gewöhnungsbedürftigen Gesellen unterscheiden sich in ihren Stärken, Schwächen und Fähigkeiten. Auf höherem Schwierigkeitsgrad verweigern sie teilweise gar die Kooperation. Die Umgebung sieht man aus der Ich-Perspektive, eine Icon-Leiste erlaubt es, Gegenstände zu untersuchen und zu benutzen, Waffen abzufeuern oder andere Wesen zu bestechen. *wi*

Geht so

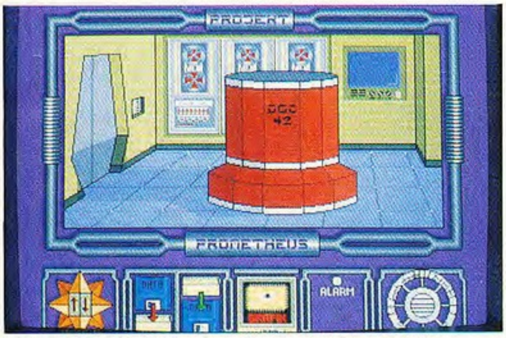


Schön, daß mit "Alien Drug Lords" ein idealistisches Entwicklerteam versucht, ausgetretene Spielpfade zu verlassen. Weniger schön ist jedoch, daß Alien Drug Lords weder mit besseren Rollenspielen noch mit aktuellen Grafik-Adventures mithalten kann. Optisch ist das Programm ungewöhnlich, aber wenig ansprechend. Auch Spielbarkeit und Handlungsvielfalt lassen leider zu wünschen übrig. Trotzdem bietet Alien Drug Lord Abwechslung von wohlbekannten Sierra- oder SSI-Spielzyklen. Wer Denkfutter für lange Nächte sucht und vor ständigem Nachladen nicht kapituliert, sollte sich das Programm ansehen.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Panther Games, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 57%
nicht geplant	Grafik: 52% Sound: 51%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Projekt Prometheus: leider ohne einen Funken Feuer (Amiga)

ABC IM VAKUUM

Prometheus

Einsam und verlassen sitzt Ihr auf einem Raumschiff fest, das lebensnotwendige Rohstoffe auf die Erde bringen muß. Da der Rest der Mannschaft ein luftleeres Grab im Weltraum gefunden hat, heißt es für Euch, die zahlreichen Gerätschaften allein in den Griff zu bekommen. Außerdem müßt Ihr unbedingt in den Besitz eines Paßwortes kommen, sonst wird Euch die Landung auf Mutter Erde verwehrt.

In dem komplett deutschen Textadventure "Projekt Prometheus" steuert Ihr Euren Helden mittels einfacher Sätze oder einer Kompaßrose durch die Gänge und Kabinen der Prometheus. Betretet Ihr einen neuen Raum, dann wird Euch meist eine Grafik geliefert, die die Situation verdeutlicht. Euer Aufenthaltsort im Raumschiff wird auf einer kleinen Übersichtskarte angezeigt — Verlaufen ist also unmöglich. Um die Texteingabe zu erleichtern, könnt Ihr die Funktionstasten mit von Euch definierten Befehlen frei belegen.

Falls Ihr auf Euren Streifzügen durch die Prometheus etwas falsch macht, wird der Sicherheitsalarm ausgelöst. *vw*



Wenn man schon ein altes Spielgenre zum x-ten Mal aufkocht, dann bitte mit etwas mehr Esprit und Witz. Textadventure à la "Spellcasting 101" oder "Wonderland" lassen wir uns in Erinnerung alter Zeiten gerne gefallen, aber so ein Uralt-Eintopf kann von mir aus im Regal verstauben. Die Absicht, ein deutsches Textadventure zu machen ist ja löblich, aber die Story sollte dann auch ein bißchen bieten. Eine dröge Science-fiction-Geschichte und ein paar durchsichtige Rätsel locken heute so schnell keinen mehr vor die Tastatur. Daß der Bildschirm in schönstem ferkel-rosa erstrahlt, kann die Stimmung auch nicht entscheidend heben.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Bomico, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA 25%**
nicht geplant	Grafik: 35% Sound: 11%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

KUCK MAL, WER DA LÄUFT

Brat



In der Space World muß Brat einen Helm aufsetzen (Amiga)

Babys haben es der Freizeitindustrie angetan. Kaum ein Kinofilm kommt heute ohne einen schnuckligen Schnuller-Knirps aus. Ob "Kuck mal wer da spricht 2" oder "Drei Männer und eine kleine Lady": Baby spielt die gestandenen Holywoodstars windelnwackelnd an die Wand. Dieser Trend macht auch vor Spielen nicht halt: Imageworks' "Baby Herman"-inspiriertes Dreikäsehoch-Abenteuer "Brat" ist was fürs Herz. Brat steht auf Lederjacke, Sonnenbrille und jede Menge Action.

Ihr steuert Brat nicht direkt per Joystick-Kommandos durch die verwinkelten Straßenzüge, sondern macht Euch als sein Schutzengel nützlich. Mittels Maus und Grafiksymbolen werden Befehle erteilt. Rechts klickt Ihr auf das entsprechende Icon und plaziert es pixelgenau auf den vertikal scrollenden Wegen. Läuft Brat über das Symbol, führt er wohlerzogen die entsprechende Anweisung aus. Pfeile geben die Laufrichtung an, das Vorfahrtsschild stoppt für wenige Sekunden das automatische Scrolling und das Stopzeichen bremst den neugierigen Knirps — das sind nur die Standardanweisungen. Unterwegs liegen jede Menge Gegenstände und Hindernisse im Weg herum, die Brat aufsammeln sollte. So verschafft man sich u.a. Dynamit, Gewichte, Schnuller und Brückenteil.

Drei verschiedene Landschaften (jede mit Paßwort), jede à vier Levels, stehen Brat bevor. Er startet in der Spielzeugwelt und arbeitet sich über eine Parklandschaft bis zur Weltraumstation vor. *mg*



Das Intro zu Brat hat Zeichentrickqualitäten



Auf der rechten Seite findet man die Symbole, mit denen Brat gesteuert wird (Amiga)



In der Weltraumstation muß Brat in manchen Bereichen einen Helm tragen (Amiga)

Super!



Ob Kinderfreund oder nicht: Brat muß man einfach mögen. Der ultracoole Dreikäsehoch erobert Spielerherzen im Sturm. Schon nach dem erstklassigen Vorspann in Zeichentrickqualität ist man von den Socken. Erstaunlicherweise fällt das Spiel nicht ab. Die Programmierer haben jede Menge originelle Einfälle verarbeitet und ein extrem benutzerfreundliches Geschicklichkeitsspiel geschaffen. Ein Riesenlob geht an den Grafiker, der Brat in allen Phasen des Spiels exzellent in Szene gesetzt hat — nur Lemmings bietet noch bessere Animationsphasen der Helden-Sprites. Dank der überraschend vielfältigen Anweisungen, die man Brat mittels Icons erteilt, kommt so schnell keine Eintönigkeit auf. Die Levels sind außerdem so geschickt aufgebaut, daß sich selten Teile wiederholen. Der Spieler wird mit immer neuen Extras und anderen Spielelementen bei Laune gehalten. So tauchen erstmals in der zweiten Welt, der Parklandschaft, die witzigen Rutschen und Drehscheiben auf.

Wer Lemmings mochte und gute Geschicklichkeitsspiele schätzt, der wird Brat sekundenschnell ins Herz schließen.

Gut!



Hundertprozentig haben Image Works' Foursfield-Entwickler nicht danebengegriffen, als sie sich daranmachten, Broderbunds "Whistler's Brother"-Thema ("Ich steuere meine Spielfigur indirekt") zeitgerecht wiederaufzubereiten. Rechtzeitig zur allgemeinen "Lemmings"-Hysterie (dessen Originalität Brat nicht erreicht) warten sie mit einer im wahrsten Sinne des Wortes jugendfreien Variation des Spielthemas auf. In niedlichen Vor- und Nachspännen wird dem Spieler der charmant-teuflische Hauptdarsteller nähergebracht; das Spiel dazwischen hält zumindest einiges von dem, was diese Sequenzen versprechen. Die Grafik ist zwar nicht spektakulär, birgt aber eine ganze Menge putziger Überraschungen. Ähnliches gilt für die Soundeffekte. Ausgesprochen gut ausgeklügelt ist der Schwierigkeitsgrad, der dem Spieler Brats Abenteuer in bekömmlichen Häppchen serviert. Trotzdem teile ich Martins Meinung nicht: Mir ist das Thema und das Spielprinzip ganz einfach zu lauwarm und langweilig.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA 80%**
nicht geplant	Grafik: 75% Sound: 68%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Gangsterbekämpfung anno 1885: der Tortentod (Amiga)



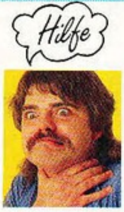
Da schnarcht das Sprite: Monotonie mit Turn n Burn (ST)

ZEITVERSCHWENDUNG

Back to the Future III

Passend zum Videostart des dritten Teils der Zeitreisesaga um Marty McFly und Doc Brown erscheint das gleichnamige Computerspiel "Back to the Future III" (in Deutschland "Zurück in die Zukunft III").

Die vier actionhaltigen Levels sind Szenen aus dem Film nachempfunden. In der ersten Stufe müßt Ihr per Joystick die Freundin von Doc Brow, Clara, davor bewahren, in eine Schlucht zu fallen. Der Doc reitet von links nach rechts über den Bildschirm. Ihr müßt nun Hindernissen ausweichen und Gepäckstücke einsammeln, die Clara verloren hat. Später geht's in eine Schlucht, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Hier muß der Doc fiese Banditen und Indianer erledigen. In späteren Levels kann der Punktestand auf einem Schießstand erhöht werden. Den Abschluß bilden eine Tortenschlacht und eine horizontal scrollende Sequenz auf einem fahrenden Zug. *mh*



Der dritte Film aus der "Back to the Future"-Reihe war schon kein Glanzstück. Was aber das Programmierteam von Probe als Computerspiel abgeliefert hat, schlägt den Film um Längen, was Langeweile und Einfallslosigkeit angeht. Back to the Future III ist ein müde zusammengewürfelter Cocktail aus abgestandenen Einzelspielen, die dem Actionfan einen Schauer des Grauens über den Rücken laufen lassen. Außerdem hat sich Probe bei der technischen Ausführung nicht sonderlich viel Mühe gegeben. Die Grafik ist eher schlicht und einige Levels sind ziemlich unfair. Nur für eingefleischte Doc-Brown-Fans zumutbar.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 32%
in Vorbereitung	Grafik: 50% Sound: 68%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

NICHTS WIE WEG

Turn n Burn

Das neugegründete Softwarehaus Flair greift tief in die Mottenkiste ausrangierter Spielideen: Der Name "Turn n Burn" genügt als ausführliche Anleitung zu einem Ballerspiel uralten Stils. Scrolling gibt's auf keiner der vier getesteten Versionen, das diskusförmige Raumschiff flitzt über einen, je nach Level anders gestalteten, bildschirmgroßen Hintergrund. Man kennt's: Fliegt der Spieler links hinaus, taucht er rechts wieder auf. Schießen muß man auf alles, was sich rührt. Runde für Runde attackieren die außerirdischen Feinde entweder als vielgliedrige Weltraumschlange oder stoisch aufmarschierende Alienarmada. Nach alter Sitte lassen einige der explodierenden Feinde kleine Extrawaffenbehälter zurück. Auch hier versuchten die Entwickler, jegliche Überraschung zu vermeiden. Schutzschild und Bremse gehören noch zu den originelleren Bonusgegenständen. Turn 'n Burn darf man gleichzeitig mit einem Ballerkollegen spielen, mittels eines Paßwortes kann man überlebte Kampfrunden bei weiteren Versuchen umgehen. *wi*



Ein Spiel, das selbst der fanatischste Ballerspieler mit beiläufigen Ausschalten des Computers straft: Einfallslose Grafik und spärliche Soundeffekte begleiten das Miniraumschiff über magere Hintergründe. Der Schwierigkeitsgrad wird durch die ständig ansteigende Zahl an Gegnern gewährleistet; spätestens ab der vierten Feindformation wird's mir persönlich zu hektisch und zu schwierig. Da spätere Levels nicht viel Neues bringen, gibt es eigentlich keinen Grund, sich diesen Schnellschuß zuzulegen. Mit "Cosmic Pirate" ist zudem schon vor Jahren ein besseres Ballerspiel mit ähnlicher Spielidee erschienen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Flair Software, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS 28%	AMIGA 29%
Grafik: 24% Sound: 22%	Grafik: 24% Sound: 22%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 29%	**C 64 27%**
Grafik: 24% Sound: 22%	Grafik: 24% Sound: 22%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel

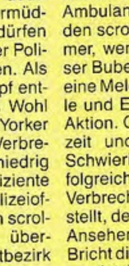


Wo sind bloß alle meine Cops abgeblieben? (Amiga)

SLOW SONG

Hill Street Blues

Vor ein paar Jahren lief "Hill Street Blues" mit mäßigem Erfolg im deutschen Fernsehen. Unermüdliche Fans der Serie dürfen jetzt die Abenteuer ihrer Polizeilieblinge nachspielen. Als gute Fee am Mausknopf entscheidet Ihr über das Wohl und Wehe eines New Yorker Stadtbezirks. Um die Verbrechensrate möglichst niedrig zu halten, ist der effiziente Einsatz Eurer neun Polizeioffiziere nötig. Auf einem scrollenden Straßenplan überwacht Ihr Euren Stadtbezirk und schickt Einsatzwagen an Orte des Verbrechens. Mit Euren Pixelbullen nehmt Ihr die Ermittlungen auf, arrestiert Verdächtige, fordert Ambulanzen an und regelt den scrollenden Verkehr. Immer, wenn irgendwo ein böser Bube am Werk war, gibt's eine Meldung aus der Zentrale und Eure Greifer treten in Aktion. Gespielt wird in Echtzeit und in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Je erfolgreicher Ihr Euch bei der Verbrechensbekämpfung anstellt, desto höher steigt Euer Ansehen in der Bevölkerung. Bricht die Anarchie aus, dann werdet Ihr von den Einwohnern abgewählt. *vw*



Ähnlich wie die Fernsehserie besitzt auch das Computerprogramm spielerische Längen. Hat man alle Befehle ausgegeben, kann man nur zuschauen, wie die Pixel-Polizei über den arg ruckelnden Bildschirm kriecht, um endlich am Ort des Verbrechens einzutreffen. Dann heißt es wahllos kleine Männchen anklicken und hoffen, daß ein Verdächtiger ins Netz geht. Die Stadtlandschaft ist zwar recht nett und detailliert animiert, doch leider fällt es schwer, im allgemeinen Gewusel die Verbrecher und eigenen Leute auszumachen. Wenn neun Patrouillen unterwegs sind, verliert man hoffnungslos den Überblick.

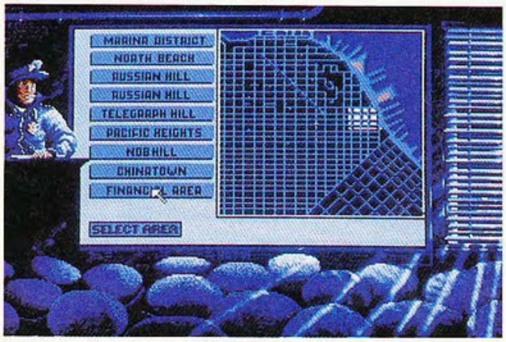
STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 29%**
in Vorbereitung	Grafik: 30% Sound: 35%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

SMOGALARM IN VEKTORSTADT

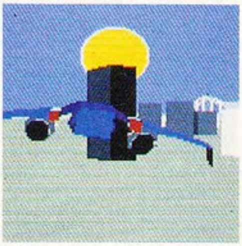
Killing Cloud



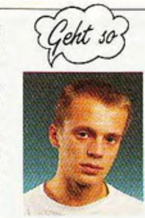
Im Briefing-Room wird der Einsatz abgesprochen und geplant (Amiga)

Das kann ja heiter werden: In fünf Jahren existiert San Francisco zwar noch, Endzeit-Räuber und Zukunfts-Gendamerie gehören jedoch zu den nahezu einzigen Bewohnern der amerikanischen Metropole. Vielleicht ist daran die giftige Riesenwolke schuld, die nur den hartgesottensten Mitgliedern der Gesellschaft eine Überlebenschance läßt.

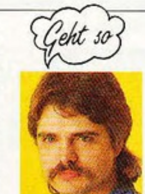
Verschiedene Missionen hat der Spieler als Zukunftspolizist im Kampf gegen die Verbrecherbande "Black Angels" erfolgreich durchzuführen: Im Police Department von San Francisco wird der Einsatz mit dem Vorgesetzten durchgesprochen, Stadtpläne gesichtet und Waffen ausgesucht. Dann geht's ab in den Hangar, wo den Spieler ein schnittiges Jagdflugzeug erwartet. Die Landschaft außerhalb der Polizeistation ist in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik dargestellt, die verschiedensten Blickwinkel und Außenansichten können angewählt werden. Fliegt man über der Giftwolke, sieht man die Umgebung in gewohnten Farben. Taucht Ihr mit dem Flieger unter die Smogwand, erscheint die Stadt in schmutzigen Orange- und Brauntönen. Man darf Gegner mit verschiedenen Waffen beschießen oder sie mittels eines Netzes einfangen. Außerdem kann der Spieler den Jäger verlassen und im Schutzanzug an verdächtige Gestalten herantreten, ihnen ihre Rechte verlesen und sie dann verhaften. Nach Auseinandersetzung mit dem Verteidiger marschiert der Bösewicht in die verdiente Haft und der Cop in die nächste Mission. *wi*



Außenansicht mit Skyline und Sonne (Amiga)



Vom Hocker reißt mich die Mischung aus Minimalsimulation und Verbrecherhatz nicht gerade: Die Grafik während der Flugsequenzen ist leidlich schnell und nicht besonders detailliert, der Sound gerade noch ausreichend, die Zwischenbilder recht schlapp. Schade, aus der "Killing Cloud"-Thematik hätte man damit viel Atmosphäre herausholen können. Für die Profis von Vektor Grafx war das Spiel jedoch anscheinend nicht mehr als ein technischer Versuchsballon. Killing Cloud spielt sich relativ gut, bietet aber auf Dauer zu wenig Abwechslung, um wirklich zu fesseln. Ein paar futuristische Waffen und Fahrzeuge mehr und mein Konterfei hätte gegrinst; so bleibt's bei einem freundlichen "Geht so".



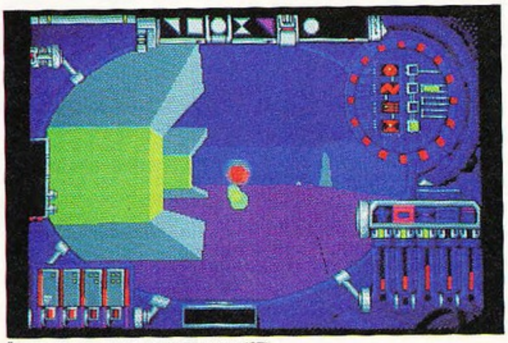
Wer den Kultfilm "Blade Runner" nicht oft genug sehen kann, wird Killing Cloud lieben. Zwar ist das futuristische 3-D-Großstadt-Cop-Szenario nicht neu (man erinnere sich an Milleniums "Resolution 101"), aber die düstere Stimmung ist dank dunstigem Smog und stereotypen Gangstern herrlich morbid. Die Anzahl der Aufträge ist stattlich. Killing Cloud rutscht allerdings durch einige kleine Ungereimtheiten ins Mittelmaß ab. So fehlt mir eine Übersichtskarte, die ich während des Fluges zur Orientierung aufrufen kann. Schade auch, daß zwar die Reichweite des Radars verstellt werden kann, aber warum fehlt eine Anzeige, aus der hervorgeht, welche Vergrößerung aktiviert ist? Ein wenig mehr Sorgfalt bei solchen Details und Killing Cloud hätte bei mir mehr Sympathie geerntet.

Genre: Action
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA 65%**
in Vorbereitung	Grafik: 69% — Sound: 40%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Im Sturzflug auf das Einfamilienhaus: Killing-Cloud-Bullen kennen keine Nachtruhe (Amiga).



Ärger mit dem rollenden Roboter (ST)



Auf Kommando springt Eure Besatzung (MS-DOS/EGA)

SYNTAX-ERROR

Cybercon III

Das Cybercon-Computersystem wurde einst entwickelt, um mittels einer gigantischen Rechenanlage die militärische Verteidigung eines Landes zu steuern. In der vor Künstlicher Intelligenz nur so strotzenden Version "Cybercon III" steckte allerdings der Wurm drin: Der Computer kommt zu der Erkenntnis, daß des Menschen größter Feind der Mensch ist und beginnt folgerichtig, an der Vernichtung der Menschheit zu arbeiten. Zum Glück hatten die Cybercon-Konstrukteure eine kleine Schleuse vorgesehen, die nicht vom Computer kontrolliert wird. Durch sie kann ein einzelner Freiwilliger in das riesige System vordringen.

In diesem 3-D-Action-Adventure erforscht Ihr eine Vielzahl von Räumen — Papier und Bleistift zum Kartenzeichnen könnt Ihr schon mal bereitlegen. Oft lungern Wachroboter herum, die mit mehreren Waffensystemen unter Feuer genommen werden können. Auf dem Weg zur Zentraleinheit von Cybercon III, die schleunigst ausgeschaltet werden muß, stoßt Ihr außerdem auf Lifte und verriegelte Tore. *hl*

Geht so



Etwa 350 Räume, schnittig-schnelle 3-D-Grafik, viel zum Erforschen und ein paar Prisen Ballern und Puzzlen dürfen auch nicht fehlen — das klingt ja recht manierlich. Für meinen Geschmack steckt aber zuviel Leerlauf in Cybercon III. Natürlich ist es recht interessant, immer wieder neue Räume zu entdecken, aber die Abwechslung hält sich von Zimmer zu Zimmer ziemlich in Grenzen. Großartige Rätsel werden nicht aufgetischt, dafür hängt man öfters in Roboterschießereien fest. Wer auf solche Entdeckungsorgien steht und gerne kartografiert, möge damit glücklich werden. Mich hat's nicht so recht vom Schemel gerissen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 61%
Grafik: 62% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel

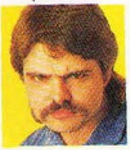
C 64
nicht geplant

SCHIFFBRUCH

Galleons of Glory

Am 20. September 1519 stach die Flotte des berühmten Seefahrers Ferdinand Magellan in See, um auf neuen Wegen in den Fernen Osten zu segeln. Gaben Magellans Abenteuer bislang reichlich Stoff für Kinostreifen ab, so tretet Ihr in dem Spiel "Galleons of Glory" am Computer in die Fußstapfen Magellans. Eure Aufgabe: in einer bestimmten Zeitspanne müßt Ihr selbst den berühmten Seeweg entdecken, unterwegs Schätze an Bord des Schiffes bringen und die Mannschaft bei Laune halten. An Bord gibt es verschiedene Stationen, wie beispielsweise das Hauptdeck, und die Kapitänskajüte. Auf jeder Station warten zwei Offiziere auf Eure Befehle. Per Mausklick oder Tastatur sucht Ihr Euch aus einer Liste von vorgegebenen Kommandos die passenden Befehle heraus. Je höher der Schwierigkeitsgrad (drei stehen zur Wahl), desto unruhiger verläuft die Reise. *mh*

Na ja...



Die Idee von Galleons of Glory ist sicher nicht schlecht — hält sich doch der Klassiker "Pirates" mit einem ähnlichen Segelschiffszenario seit Jahren an der Spitze der Lesergunst. Leider säuft die glorreiche Galleone schon nach kurzer Spielphase mangels Abwechslung ab. Immer in Richtung Süden segeln, die Mannschaft bei Laune halten, Eingeborene vertrimmen oder mit Glasperlen bestechen: nicht besonders aufregend. Grafisch reißt mich dieses Spiel ebenfalls nicht vom Hocker: EGA-Simpel-Bilder, die aus einem Malbuch für 5jährige stammen könnten, sind nicht mehr ganz zeitgemäß.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Broderbrund, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%
Grafik: 47% Sound: 26%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant



Taktische Langeweile mit den Blechklopsen (MS-DOS/VGA)

ROBOSCHROTT

Battletech II

Da sind sie wieder, die 100 Tonnen schweren Kampfroboter des 30. Jahrhunderts, die sog. BattleMechs. Bisher trieben diese Kolosse in zwei Computerspielen ihr Unwesen. Einmal in einem Strategie-Rollenspiel und in einer Simulation. "Battletech II: The Crescent Hawk's Revenge" ist der direkte Nachfolger zum Rollenspiel. In The Crescent Hawk's Revenge übernehmt Ihr, wie im ersten Spiel, die Rolle des Mech-Piloten Jason Youngblood. Nachdem Jason im ersten Programm seine Ausbildung als Mech-Pilot abgeschlossen hat, macht er sich nun auf die Suche nach seinem verschollenen Vater. In The Crescent Hawk's Revenge wurde fast komplett auf Rollenspielelemente verzichtet, dafür aber mehr Wert auf strategische Auseinandersetzungen gelegt. So warten rund ein halbes Dutzend verschiedener Landschaften auf Euch, in dem Ihr in jeweils mehreren Missionen gegen feindliche Mechs, Soldaten und Panzer antreten müßt. Alle Landkarten sind ebenso wie Mechs und andere Fahrzeuge aus der Vogelperspektive zu sehen. *mh*



Irgendwie kommen die Programmierer der Computerspielversionen zur Battletech-Brettspielreihe auf keinen grünen Zweig. Eine nette Sf-Story, ein paar bunte VGA-Bilder und ein recht guter Sound machen leider noch kein gutes Spiel. Sprühte schon der erste Teil nicht gerade vor Spielwitz und Originalität, fielen gerade die Teile, die in Battletech I noch für ein wenig Vergnügen sorgten (z.B. Rollenspielelemente), bei The Crescent Hawk's Revenge leider fast komplett weg. Die auf Dauer mangels Abwechslung ziemlich öden taktischen Prügeleien sorgen trotz der verschiedenen Kampfgebiete höchstens für ein Gähnen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 37%
Grafik: 39% Sound: 27%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

FAUST AUFS AUGE

4D Sports Boxing



Larry Lunchbucket liegt auf Brettern, die die Welt bedeuten (MS-DOS)



Gewicht machen per Mausklick (MS-DOS)

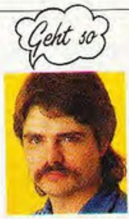
Wie unschwer dem Namen zu entnehmen, ist "4D Sports Boxing" eine Boxsimulation. Um in den Ring zu klettern, bastelt man sich zuerst einen Champ. Im Charaktereditor legt man Größe, Gewicht, Geschwindigkeit sowie Aussehen und Namen seines Schwergewichts fest. Hier erlebt man die erste Überraschung: Der Boxer ist kein herkömmliches Sprite, sondern aus Polygonen (Vielecken) zusammengesetzt.

Der Boxer ist nun fertig und wartet darauf, sich seine Tracht Prügel abzuholen. Zur Wahl stehen Einzelkämpfe oder das Turnier, in dem der gestreßte Spieler gegen die Größen der Computer-Weltrangliste antritt (wie Willie Vanilli, Ludmilla Moonson oder Arnold Zifflenegger, insgesamt gibt's 50 Kontrahenten). Vor jedem Kampf darf man seinen Prügelknaben trainieren. So verbessern sich im Lauf der Zeit Geschwindigkeit, Standvermögen und der "Dampf".

Dann ertönt der Gong, der Ringrichter räuspert sich, die Boxer schwitzen: Der Kampf beginnt. Dem Spieler stehen 24 Schlag-, Deck- und Duck-Varianten zur Verfügung, die man mit der Maus oder dem Joystick auswählt. Geboxt wird in Echtzeit, die Runden- und die Minutenzahl ist einstellbar. Apropos "einstellbar": Davon gibt's reichlich. Auf langsameren PCs kann man Details wegschalten, damit das Spiel schneller läuft (640 KByte RAM und einen AT braucht's aber allemal). Zur Verfügung stehen acht Kamerapositionen, ein Kameramann, der dem Geschehen folgt, Details an/aus, ein Videoband (mit dem man Kämpfe analysieren kann). Die sinnvollste Perspektive ist aus der Sicht des Boxers. So sieht man am besten, wo Larry Lunchbucket seine Deckung offenläßt. *al*



Für mich ist 4D-Sports Boxing der Champ unter den Boxsimulationen und entthront meinen privaten Liebling "Mike Tysons Boxing". Zuerst ist man von den realistischen Bewegungen der Boxer angetan, dann von den spielerischen Qualitäten. Nicht zu vergessen der "Morbiditätsfaktor": Es gehört derzeit zu meinen Lieblingsbeschäftigungen, in der Mittagspause den Pausenclown Larry Lunchbucket zu verprügeln. Den schickt man noch relativ schnell auf die Bretter. Aber dann wird's hart: Mit höherem Schwierigkeitsgrad bezieht man böse Prügel. Doch die Stimmung vor dem Schirm ist klasse, man leidet mit seinem Boxer mit; flucht, bangt und jubiliert. Besonderes Lob an die ungewöhnliche Polygon-Darstellung. Ich mag's.



Mein Gegner wankt und schlingert durch den Ring. Sein Polygon-Gesicht sieht aus wie ein alter Turnschuh nach einem Marathonlauf. Die Kollegen, die sich hinter mir zusammengeschart haben, um das Geschehen auf dem Bildschirm zu verfolgen, johlen: "Mach ihn fertig! Hau doch endlich zu! Gib's ihm", "Keine Gnade!" — Boxen ist ja so friedlich. Kein Zweifel, 4D-Sports Boxing macht nicht zuletzt wegen der tollen VGA-Grafik Spaß. Wer schon immer mal in einen Boxring steigen wollte, ohne Gefahr zu laufen, sich die Gehirnzellen rausprügeln zu lassen, kann hier ordentlich Dampf ablassen. Dafür, daß die Prügelei nicht zum stumpfen Eindreschen auf ein paar Pixel verkommt, sorgen die verschiedenen Kampftaktiken der 50 Computergegner. Der Reiz, sich ein paar Rangplätze nach oben zu boxen, ist groß. Hat man aber den Weltmeistertitel erkämpft und alle Gegner vertrimmt, läßt die Motivation spürbar nach.

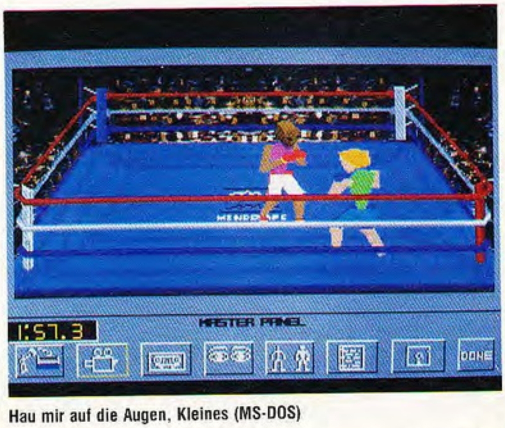
Genre: Sport
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 66%
Grafik: 69% Sound: 43%
Schwierigkeit: leicht

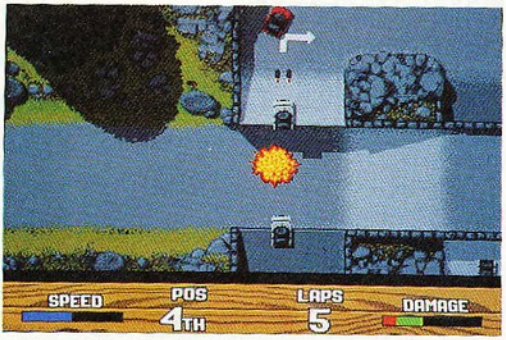
AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant



Hau mir auf die Augen, Kleines (MS-DOS)



Schüsse, Sprünge, Sensationen (Amiga)

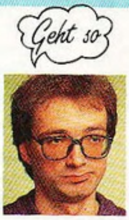


Volltreffer — da staunt der Goalie (Amiga)

BALLERBOLIDEN

Super Cars 2

Mit dem Simpelrennspiel "Super Cars" erntete die englische Softwarefirma Gremlin vor Jahresfrist einen beachtlichen kommerziellen Erfolg — beachtlich genug, um jetzt einen Nachfolger vom Stapel zu lassen. In gewohnter Manier steuert Ihr auch bei "Super Cars 2" Euer Auto über eine Reihe von Rundkursen, die von oben gezeigt werden. Insgesamt zehn Fahrzeuge flitzen jetzt über die Rennstrecken, die in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt sind. Ihr müßt mindestens den fünften Platz erreichen, um Euch für das jeweils nächste Rennen zu qualifizieren. Es dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig antreten. Der Bildschirm wird dann geteilt, was die Übersichtlichkeit allerdings etwas einschränkt. Je besser die Plazierung, desto mehr Geld winkt Euch. Im Extrashop kann man die angeknautschte Karosserie reparieren lassen, schnellere Motoren erstehen und tief in die Destruktionskiste greifen. Mit verschiedenen Raketen- und Minentypen bestückt, dürft Ihr im nächsten Rennen die Konkurrenz äußerst wirkungsvoll aufhalten. *hl*



Mehr Autos, mehr Waffen, mehr Schadenfreude: Allzuviel haben die Programmierer beim zweiten Super-Cars-Spiel nicht geändert, aber das muntere Abschießen und Verschrotten sorgt doch für eine ganz ansehnliche Heiterkeit. Der Spielablauf wird dadurch manchmal recht chaotisch, aber das Programm ist ohnehin keine realistische Fahrsimulation, sondern ein unkompliziertes Renn-Actionspiel. Auf Dauer hält sich die Herausforderung in Grenzen, aber für ein flottes Zwischendurchrennen ist Super Cars 2 durchaus tauglich. Der schlichten Öd-Grafik hätte eine gründliche Aufmöblung allerdings nicht geschadet.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA 57%**
in Vorbereitung	Grafik: 38% Sound: 67%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

AUF DIE STRAFBANK

Int. Ice Hockey

Es sind gestandene Mannsbilder, die ihre dick gepolsterten Körper elegant auf Kufen übers Eis winden und dabei noch ein Stöckchen in der Hand halten, um mit selbigem eine Gummischeibe in ein Tor zu schlenzen. Die rauhbeinigen Eishockeyspieler betreiben den schnellsten Mannschaftssport der Welt. Nach längerer Eispause gibt es mit "International Ice Hockey" endlich eine neue Simulation dieser Sportart für den Amiga. Ihr könnt im Freundschaftsspiel gegen Kumpel oder Computer antreten und den Ligamodus beanspruchen, bei dem der Spielstand gespeichert werden darf. Hier gibt es drei mit unterschiedlich starken Nationalmannschaften besetzte Gruppen. Für jeden Sieg gibt es zwei Punkte; die Tabelle wird nach jedem Spieltag auf den neuesten Stand gebracht. Seid Ihr in Scheibenbesitz, dürft Ihr per Feuerknopfdruck schießen. Hat hingegen der Gegner den Puck, kann man versuchen, selbigen anzurempeln und zu Fall zu bringen. Paßversuche sollte man lieber sein lassen, da sich Eure Mitspieler nicht sonderlich intelligent verhalten. *hl*

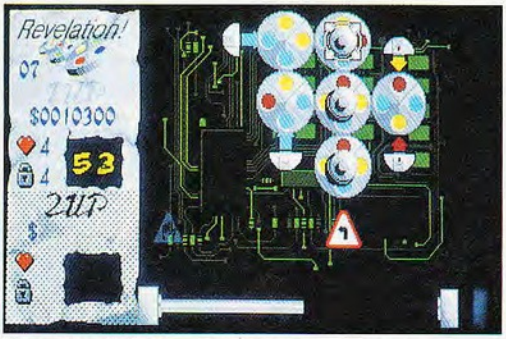


Dieses Programm ist so reich an spielerischen Mängeln, daß ich mich aus Platzgründen auf eine knappe Aufzählung beschränken muß: die Steuerung ist träge und ungenau; die Regeleinhaltung mangelhaft und ignoriert Abseits sowie unerlaubte Weitschüsse; die Computergegner sind arge Flaschen; der Aufbau des Spielfelds erweist sich als zu unübersichtlich; der Puck zischt mitunter in höchst kuriosen Bahnen übers Eis und die computergesteuerten Mitspieler knallen öfters mal tölpelhaft an die Bande. Allen gut gemeinten Optionen zum Trotz vermurkst die schwache Steuerung den Spielspaß.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Impulze, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	**AMIGA 36%**
nicht geplant	Grafik: 39% Sound: 40%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



"Sesam öffne dich": Safe knacken leichtgemacht (Amiga)

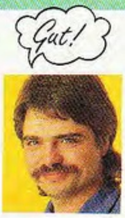


Gemein: Immer auf die Kleinen (Amiga)

PANZERKNACKER

Revelation

Steht Ihr auf Verbrechen? Könnt Ihr keinen Geldschrank sehen, ohne ein gewisses Kribbeln in den Fingerspitzen zu fühlen? Wenn ja, dann könnt Ihr Eure kriminelle Ader jetzt an "Revelation" austoben. In diesem Tüftelspiel dreht sich alles ums Knacken von Safes während ein Zeitlimit unbarmherzig tickt. In über 80 Spielstufen wird Euch ein Geldschrankschloß gezeigt. Das Schloß besteht aus einer, je nach Level, unterschiedlichen Anzahl kleiner Rädchen und Schließmechanismen, die miteinander verbunden sind. Auf jedem Rad sind Farbmarkierungen angebracht. Um den Safe zu öffnen, müssen die richtigen Farben mit den Farben aller Schließmechanismen übereinstimmen. Das Gemeine an der Sache: Berühren sich zwei identische Farbfelder zweier Räder, drehen sich beide Räder weiter — und lösen eine regelrechte Kettenreaktion aus. Durch geschicktes Drehen bestimmter Räder müssen nun alle Kombinationsschlösser in die richtige Position gebracht werden. Alle zehn Safes gibt es zur allgemeinen Erleichterung ein Paßwort. *mh*



Die Tüftelidee mit den Farbkombinationsschlössern bringt endlich mal wieder etwas frischen Wind in die ausgelaugte, vom zigsten Tetris-Klon oder Klax-Aufguß erdrückte Denkspiellandschaft. Für Spannung sorgen nicht nur die ausgefeilten Räderkombinationen, sondern auch das gemeine Alarmsystem und ein paar gewitzte Spezial-Features wie beispielsweise ein Schloß, mit dem man die farbige Kettenreaktion stellenweise unterbinden kann (taktisch wichtig). Zwar erreicht Relevation nicht ganz den Suchtfaktor eines "Tetris", aber für gepflegte, bodenständige Unterhaltung sorgt es allemal.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiele
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS 68%
Grafik: 42% Sound: 20%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA 68%
Grafik: 42% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 68%
Grafik: 42% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel

C 64
in Vorbereitung

SCHICHTKÄSE

Kengi

Wie könnte es anders sein, geniale Spiele erfreuen sich galaxisweiter Verbreitung. Auch auf dem Planeten Bisiree wird deshalb "Vier in einer Reihe" gespielt. Allerdings nicht mit Bleistift und Papier, sondern mit wuscheligen Kengis. Auf fünf übereinanderliegenden Ebenen plaziert Ihr mit der Maus die kleinen Fellbälle. Immer, wenn Ihr drei, vier oder fünf Kengis in horizontalen und vertikalen Linien untergebracht habt, gibt's eine Punktebelohnung. Als Anreiz sind auf den fünf Spielebenen Bonus- und Piratenfelder verteilt, die Euch Zusatzkengis verschaffen und gegnerische "Steine" vom Brett fegen.

Neben dem eigentlichen Spielfeld, das immer nur eine umschaltbare Ebene zeigt, müßt Ihr auf einem zweiten Bildschirmabschnitt die verkleinerte Ausgabe aller fünf Ebenen überwachen. Nur so lassen sich vielversprechende Kombinationsmöglichkeiten aufspüren. Entweder spielt Ihr gegen einen menschlichen Partner oder fordert einen Computergegner in drei Schwierigkeitsstufen heraus. *vw*



Kengi hätte ein niedliches Knobelspielchen werden können. Leider trübt ein technisches Manko die Spielfreude: Auf dem Hauptbildschirm ist immer nur eine Ebene zu sehen. Dabei lebt das Spiel gerade aus der möglichen Kombination von mehreren Ebenen. Man hat zwar versucht, durch eine kleine Übersichtskarte diese Scharte auszuwetzen, aber richtig glücklich wird man mit der fitzligen Darstellung nicht. Besonders unter Zeitdruck in höheren Spielstufen, kommt so Verwirrung auf. Eine durchsichtige Spielfläche hätte Kengi gut getan. So bleibt's leider bei der Durchschnittsbewertung. Schade!

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 30 bis 80 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 36%
Grafik: 34% Sound: 28%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

CREME de la CREME

Normalerweise finden nur die besten Computerspiele Erwähnung auf diesen Seiten. Unsere aktuelle Grafik gibt jedoch ausnahmsweise Auskunft über die weniger erfreulichen Produkte der letzten zwölf Monate: Woher die meisten schlechten Spiele (nämlich alle mit einer *POWER WERTUNG* von unter 40%) kommen, könnt Ihr aus der Größe des jeweiligen "Tortenstücke" der Grafik ersehen. Alle Softwaresünder beim Namen zu nennen, würde mehr als eine Doppelseite in Anspruch nehmen. Verraten sei Euch jedoch, daß für Deutschland das Magic-soft-Label, für England der Massenproduzent Ocean kräftig punkteten. Unter den französischen Firmen verblieb (außer Delphine) keine mit vollkommen reiner Weste; egal ob Titus, Infogrames oder UBI-Soft, alle trugen ihren Teil zum Gruselkabinett der Computerspiele bei. Fiel ein und dasselbe Spiel gleich auf mehreren Systemen unangenehm auf, wurde es trotzdem nur einmal gezählt. Die Anzahl der pro Land eingeheimsten Gurken findet Ihr in Klammern. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(2) Klax	89%	8/90
3	(4) Ishido	87%	1/91
4	(3) Champions of Krynn	86%	8/90
5	(5) Cadaver	86%	1/91
6	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(7) Red Storm Rising	85%	10/90
8	(8) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
9	(9) Turrican II	85%	4/91
10	(10) Rick Dangerous II	84%	1/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(3) Starflight I	86%	6/90
3	(4) Cadaver	86%	10/90
4	(5) Spindizzy Worlds	86%	2/91
5	(6) Rick Dangerous II	84%	10/90
6	(7) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
7	(8) Paradroid 90	83%	12/90
8	(9) Sim City	81%	10/90
9	(10) Turn it	80%	9/90
10	(—) Imperium	79%	8/90

Die besten MS-DOS-Spiele

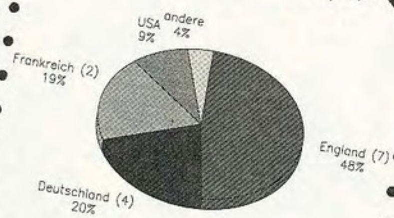
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Railroad Tycoon	92%	7/90
2	(3) Secret of Monkey Island	92%	1/91
3	(4) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
4	(5) Wonderland	88%	10/90
5	(6) Wing Commander	88%	12/90
6	(7) Silent Service II	87%	10/90
7	(8) Ishido	87%	11/90
8	(9) Command HQ	87%	3/91
9	(10) PGA Tour Golf	86%	10/90
10	(—) LHX Attack Chopper	86%	6/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Atomino	81%	1/91
3	(3) Turrican II	81%	4/91
4	(4) Buck Rogers	80%	4/91
5	(6) Tie Break	77%	8/90
6	(7) Pipe Mania	77%	8/90
7	(8) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
8	(9) X-Out	75%	5/90
9	(10)Ski or Die	74%	9/90
10	(—)Turrican	71%	6/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(11) Thunder Force II	Mega Drive	85%	9/90
12	(12) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13	(14) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
14	(15) Shanghai	Lynx	85%	3/91
15	(16) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
16	(17) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
17	(18) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
18	(19) Probotector	NES	84%	12/90
19	(20) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
20	(—) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91



Woher kommt der Software-Schrott?

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
2	(3) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
3	(4) Lemmings	Amiga	92%	2/91
4	(5) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
5	(6) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
6	(8) Klax	Amiga	89%	8/90
7	(9) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
8	(10) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
9	(11) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
10	(12) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
11	(13) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
12	(14) Ishido	Amiga	87%	12/90
13	(15) Sim Earth	Mac	87%	2/91
14	(16) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
15	(17) Links	MS-DOS	87%	4/91
16	(18) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
17	(19) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90
18	(20) Cadaver	Amiga	86%	1/91
19	(—) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	8/90
20	(—) Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2) Klax	Lynx	90%	12/90
3	(3) Klax	PC-Engine	90%	12/90
4	(4) Tetris	NES	89%	8/90
5	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(8) Ultima IV	Sega	86%	8/90
9	(9) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
10	(10) Populous	Mega Drive	86%	11/90



STARKILLER # 39
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT
Rent an Unhold GmbH Folge 11
ICH DICH MÜSSEN WIEDERSEH'N
IM RAHMEN EINER TALK-SHOW WILL TRANTOR SEINE JUGENDLIEBE ULTIMA TREFFEN. HINTERGRUND DES LIEBESTRUNKENEN MANÖVERS: SEIN SEKRETÄR SOLL INZWISCHEN UNBEHELLIGT EINE DER HEISS BEGEHRTEN ORAKELDOSEN AUS ULTIMAS RAUMSCHIFF KLAUEN...
DIE TALK-SHOW SCHREITET MUNTER VORAN...
... UND ALS WIR DIESES SONNENSYSTEM IN SCHUTT UND ASCHE GELEGT HATTEN, HIELT ICH ES FÜR NOTWENDIG, EIN BISSCHEN URLAUB ZU MACHEN. DIESES STÄNDIGE ...
... PLÜNDERN IST GAR NICHT GUT FÜR MEINEN TEINT...
ÜBERSETZUNG:
NACH DIESEM GESPRÄCH IST ES AN DER ZEIT FÜR UNSEREN MUSIKALISCHEN GAST. APPLAUS FÜR DEN FEURIGEN BARDEN, DER UNS...
... SEINE NEUE SINGLE VORSTELLT: TRANTOR!
BRAVOO!
TRANTOR?
TRANTOR?
TRANTOR!
OH ULTIMA DU SEIN SO WUNDERBAR DU WISSEN NOCH, WIE SCHÖN GEWESEN WAAR... ICH WOLLEN NUR ZURÜCK ZU DIR, DARUM ICH HEUTE SINGEN HIER DU WIEDER SEIN
... MEIN AUGENSTERN, TRANTOR DICH.. HABEN MÄCHTIG GERN
SCHUBI DUUU...
SCHUBI, DUUU!
GRR!
SIE WINDIGES REPTIL! WIE KÖNNEN SIE ES WAGEN, DIESES UNRÜHMLICHE RELIKT AUS MEINER VERGANGENHEIT HEIMLICH EINZULADEN?!
EY PUPPE...
ICH WERDE GLEICH ERNSTHAFT WÜTEND!
?
Talk im Sturm
WIE BITTE?!
... WAS MACHSTEN HEUT ABEND? HÄ?
AUS DEM WEG!
EIN AUTOGRAMM?
KNALL!
?
?



FORTSETZUNG FOLGT!

Reinkarnation

Ich bin ein begeisterter Rollenspieler; besonders fasziniert haben mich "Dungeon Master" und "The Bard's Tale". Damit wäre ich auch schon bei meinem ersten Anliegen: Letzteres Programm ist alt, aber gut. Stichwort "Power-Classic": Ihr habt doch mal auf einen Leserbrief geantwortet, daß die Rubrik Power-Classic bestimmt nicht sterben wird. Ihr Fehlen in den letzten Ausgaben hat mich jedoch eines Besseren belehrt. Wie wäre es mit einer Reinkarnation dieser Rubrik? Wie oben erwähnt, würde ich das gute alte Bard's Tale als Titel vorschlagen.

Horst Krüger, Achim-Baden

Mittlerweile haben wir auf vielfachen Wunsch die gute alte Pixel-Pracht wiederbelebt; für den Power-Classic besteht also noch theoretische Hoffnung. Die Anzahl der Leser, die für das Comeback dieser Rubrik plädierte, hielt sich bislang aber in Grenzen. Wir haben deshalb noch keine konkrete Ausgabe im Auge, in der sie wieder auftauchen soll. Je mehr von Euch danach schreien, desto eher kehrt der Power-Classic zurück. *hl*

Paßform

Paßt das Game Light (Ausgabe 3/91) in die Game-Boy-Tasche? Michael Mertens, Köln

Das hängt von der Tasche ab. Da es mittlerweile eine Menge verschiedener Tragetaschen für den Game Boy gibt, läßt sich Deine Frage nicht so einfach beantworten. In die Taschen, die wir in der Redaktion haben, paßt es leider nicht rein (grr!). *mg*

Prompte Bedienung

Ich habe was zum leidigen Thema "Joystick-Fluch" des Competition Pro Star zu sagen. Auch ich habe mir einen gekauft. Nach zwei Monaten fielen erst der eine, dann der andere Feuerknopf-Mikroschalter wegen Dauerbelastung aus. Als ich diese im Fachhandel reklamieren wollte, wurde ich barsch abgewiesen, mit der Begründung: "Die sollen ja nicht ewig halten!" Leider wußte

POWER POST

ich nicht, daß diese Firma die Joysticks zurücknehmen muß, wenn ich innerhalb von sechs Monaten reklamiere. So schickte ich vier Mikroschalter an Dynamics, die mir prompt vier neue schickten. Von dieser schnellen Lieferung war ich so überrascht, daß ich gleich dort anrief, um mich zu bedanken. Die Leute dort sind *unglaublich* freundlich. Man erzählte mir, daß der Fachhandel den Joystick eigentlich hätte zurücknehmen müssen, aber das hatte ich, wie schon gesagt, nicht gewußt. Auch erzählte man mir, daß Dynamics den Joystick aus Kostengründen mit schlechteren Schaltern ausgestattet habe. Dieses habe man aber bereut und deshalb bessere eingesetzt. Außerdem seien schon einige Mikroschalter zurückgeschickt worden, die auch durch neue ersetzt wurden. Ich empfehle deshalb jedem, der kaputte Mikroschalter hat:

1. Joystick an die Firma, wo Ihr ihn gekauft habt, zurückschicken, wenn die Reklamation in der gesetzlichen Garantie von sechs Monaten liegt.

2. Falls diese das trotzdem nicht tun, Mikroschalter an Dynamics in Hamburg schikken, die diese prompt austauschen.

Stefan Thomsen, Ellingstedt

KRIEG & FRIEDEN

Etwas geschmacklos

Ich möchte einmal zu dem Artikel "Killerspiele-Krieg im Kinderzimmer" Stellung nehmen. Nachdem ich den Artikel gelesen hatte, wußte ich nicht, ob ich laut lachen oder weinen sollte. Dieses Gequatsche von "Experten", die wahrscheinlich nicht den Boden der Realität erkennen können, geht mir und sicher auch einigen anderen Lesern auf den Geist. Natürlich kommen viele (Weltraum-)Ballerspiele und Flugsimulationen auf den Markt, doch sind viele Verkaufsschlager aus einer ganz anderen Kategorie. Damit meine ich z. B. "Sim City", "Lemmings", "Zak McKracken", "Maniac Mansion" u.v.a. Um auf die "Killerspiele" zu kommen: Manche von diesen Spielen sind vielleicht doch etwas geschmacklos. Würde man sie jedoch verbieten, würden diese nur noch interessanter für uns Kids.

Jochen Platz, Trechtingshausen

Katze überbacken

Zum Thema "Gewalt im Computerspiel" hattet Ihr in Ausgabe 4/91 einen langen Artikel. Ich hoffe, daß Ihr Eurer Leserschaft kein schlechtes Gewissen mit diesem Artikel einreden wolltet. Ein paar Punkte in dem Artikel haben mir ganz und gar nicht gefallen:

1. Wie kann man eigentlich solche Edelsimulationen wie die von Microprose (F 156, F 115A, M1 usw.) mit solchem Müll wie "Rorke's Drift" u.a. über einen Haufen werfen? Außer der Tatsache, daß es diese Spiele für die gleichen Computer gibt, haben sie gar nichts gemeinsam.

2. Ihr geht auf die Sendung "Explosiv" von RTL Plus ein. Diese Sendung hätte überhaupt keine Erwähnung verdient, da dieser Bericht aus der Spielhalle absolut einseitig und subjektiv war.

3. Was regt Ihr Euch eigentlich über das Irak-Szenario in F 115A so auf? Ich finde es nicht schlimmer als ein Vietnam- oder Weltkrieg-II-Szenario (bei denen es weit mehr Tote gab). Bloß weil der Krieg erst kurz vorbei ist, braucht man doch kein solches Theater zu machen.

Im allgemeinen gab es in dem Bericht aber ein paar gute Ansatzpunkte, über die es sich nachzudenken lohnt. Ich kann mir nicht vorstellen, daß jeder, der z.B. "Line of Fire" spielt, ein ausgemachter Friedensengel ist. Ebensowenig kann ich mir aber vorstellen, daß ein F-16-Spieler nachmittags den Familienkampfroboter aus dem Keller holt und mal kurz den Irak zusammenbombt. Computerspieler sind jedenfalls nicht so verroht wie Leute, die sich in den Videotheken jeden bluttriefenden Film ausleihen. Oder glaubt Ihr, daß ich mir als "Wing Commander"-Spieler mittags überbackene Katze reinziehe, bloß weil ich im Spiel die Katzen schmoren lasse?

Es mag ja sein, daß es ein paar Leute gibt, die sich nur mit solchen Fragen beschäftigen. Die meisten Moralapostel kennen den Computer sowieso nur vom Hörensagen. Wer solche Behauptungen in die Welt setzt, hat wohl eher Angst, die Jugendlichen und ihre Welt nicht mehr zu verstehen. Die haben halt früher Räuber und Gendarm gespielt, darüber hat sich doch auch niemand aufgeregt. Axel Mesek, Sonthofen

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT. *	79,90
ATOMINO	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
B A T DT. *	54,90
BIG BUSINESS DT. *	29,95
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CENTAURI ALLIANCE	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE *	37,90
COIN UP HITS 2	49,90
CREATURES	38,90
CROWN KOMPLETT DT. *	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DICK TRACY DT.	37,90
DRAGON STRIKE	59,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90
E SWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NIGHTSHIFT DT.	37,90
NORTH AND SOUTH DT. *	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES *	38,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STAR CONTROL	45,90
STARFLIGHT DT.	38,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	39,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
SUPREMACY *	59,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
T O K I DT. CARTRIDGE *	49,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WHEELS OF FIRE	49,90
WINNING TEAM COMPILATION	49,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
HOSTAGES	13,90
LAST NINJA 2	17,90
MANIAC MANSION	19,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
SUMMER EDITION	12,90
SUPER WONDERBOY	17,90
TYPHOON OF STEEL	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

4 D SPORTS BOXING DT.	69,90
4 D SPORTS DRIVIN DT.	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX DT.	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
ATOMINO DT.	65,90
BACKGAMMON	59,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BIG BUSINESS DT.	59,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT *	89,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARDINAL OF THE KREMLIN	39,90
CHAMPIONS OF RAJ *	65,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COUNTDOWN	69,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DAS BOOT	79,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DUNGEONMASTER DT. *	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT. *	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LÖSUNG	13,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
GALLEONS OF GLORY	75,90
GEM X *	39,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
HEART OF CHINA *	85,90
IMPERIUM DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INVEST DT.	69,90
JOE MONTANAS FOOTBALL DT.	75,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT. *	65,90
LEXICROSS DT. *	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LORD OF THE RINGS VGA	85,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MEGATRAVELLER DT.	79,90
MIG 29 FULCRUM DT. *	99,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
N A M	75,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PICK N PILE DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90
RED BARON VGA	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
ROAD CARS SCEN. TD 3	35,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLCASTING 101	69,90
SPIRIT OF EXCALIBUR *	85,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE POWER *	39,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
WARLORDS	65,90
WHALES	69,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WINDOWS ENTERTAINMENT PACK	84,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2 *	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZELIARD	59,90

AB SOFORT : HEUREKA LERNSOFTWARE
FÜR C64 DISK AMIGA UND PC
LISTE ANFORDERN !

ATARI/AMIGA

A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR		69,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
ATOMINO	59,90	59,90
BACKGAMMON DT.		54,90
BACK TO THE FUTURE 3	59,90	59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BARDS TALE 3 DT.		65,90
BATTLESTORM		59,90
BETRAYAL DT.	69,90	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90	54,90
BILLARD 3D *	65,90	65,90
BLUE MAX 1 MB		72,90
BRAT	59,90	59,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. *		65,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3 *		59,90
DAS BOOT 1 MB		69,90
DELUXE PAINT	119,90	
DITRIS *		49,90
DRACHEN VON LAAS DT. *		65,90
DRAGON WARS DT.		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.		13,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	69,90	69,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	65,90	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	69,90	69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
GEM X *	39,90	39,90
GHENGIS KHAN DT.		89,90
GODS DT. *	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD DRIVIN 2	59,90	59,90
HARPOON DT. 1 MB		72,90
HILL STREET BLUES DT.		59,90
HUNT FOR RED OCTOBER		59,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.		59,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FROM DESERT 1MB DT.		74,90
JONATHAN DT. *		79,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.		65,90
KENGI DT.		59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KILLING CLOUD	59,90	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LARRY TRIPLE PACK	119,90	119,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90	65,90
MEGA TRAVELLER DT. *		65,90
METAL MASTERS	59,90	59,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO		65,90
MIG 29 DT.	89,90	89,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N A M DT.	74,90	74,90
NINE LIVES *	49,90	49,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PGA TOUR GOLF DT.		65,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PYRAMAX *	54,90	54,90
QUEST FOR GLORY 2		85,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90	74,90
RAILROAD TYCOON DT. *	69,90	69,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90	69,90
REVELATION	49,90	49,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SKI OR DIE DT. *		65,90
SKULL AND CROSSBONES *	65,90	65,90
SPACE ASSAULT DT.		54,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF EXCALIBUR		75,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
STELLAR 7 1 MB		59,90
SUPERCARS 2		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
TESTDRIVE 2	65,90	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90	35,90
THE POWER *	39,90	39,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 14,90

ATARI/AMIGA

THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THYPOON OF STEEL 1 MB		69,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90
TORVAK THE WARRIOR *		59,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURN AND BURN *	49,90	49,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
U M S 2 DT.	72,90	72,90
VIZ	49,90	49,90
VROOM *	65,90	65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB		69,90
WARJEEP *	59,90	59,90
WARLOCK THE AVENGER		59,90
WARLORDS		65,90
WINGS DT. 1 MB		74,90
WINNING TEAM COMPIL. DT.	74,90	74,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB *	74,90	74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.		49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.		59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZARATHRUSTRA	59,90	59,90
Z OUT DT.		54,90

PREISHITS 16 BIT

	ATARI	AMIGA
AFTERBURNER		24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
AXELS MAGIC HAMMER		24,90
BARTS TALE 2		29,90
BATMAN THE CRUSADER		24,90
BLASTEROIDS		24,90
CONFLICT		17,90
CONTINENTAL CIRCUS		24,90
DATASTORM		24,90
DEFENDER OF THE CROWN		29,90
DOUBLE DRAGON		24,90
FANTASY WORLD DIZZY		19,90
GAUNTLET 2		24,90
GRAND PRIX CIRCUIT		29,90
HOUND OF SHADOW		29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2		24,90
INTERCEPTOR		29,90
LAST NINJA 2		24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE		24,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90	
MIG 29 CODEMASTERS		24,90
MICROPROSE SOCCER		24,90
MOONWALKER		24,90
POWERDRIFT	24,90	
QUARTZ		19,90
QUATTRO ARCADE COMP.		37,90
QUATTRO SPORTS COMP.		37,90
ROCKSTAR		17,90
R-TYPE		24,90
RVF HONDA		29,90
SIDEWINDER 2		17,90
SILKWORM		24,90
SIM CITY DT. KURZANL.		39,90
SPEEDBALL		29,90
SPELLFIRE SORCERER		24,90
SPHERICAL		24,90
SUMMER OLYMPIAD		19,90
SUPER GRAND PRIX		24,90
SUPER HANG ON		24,90
THUNDERBLADE		24,90
TREASURE ISLAND DIZZY		17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90
XENON		24,90
WIZBALL	24,90	24,90
ZANY GOLF		29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
VIRUSFALLE	29,90
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR & HARDWARELISTE ANFORDERN !

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Irrtum vorbehalten
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plusDM5,50
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

KRIEG & FRIEDEN

Briefe über Briefe zum Thema "Killerspiele": Das Schreiben von Axel Mesek haben wir herausgegriffen und wollen es stellvertretend für viele andere ausführlich beantworten.

Angreifen wollten wir Dich, Axel, und andere Simulationsfreunde mit unserem Artikel nicht. Wir sind bewußt nicht so weit gegangen, die Spieler militärischer Simulationen als potentielle Massenmörder anzuprangern. Deine diesbezügliche Argumentation ("...bloß weil ich im Spiel die Katzen schmoren lasse") wäre so eigentlich gar nicht nötig gewesen.

Deinem ersten Punkt kann ich nicht ganz recht geben: In einer Beziehung kann man "Edelsimulationen" und "Müll" sehr wohl "über einen Haufen schmeißen": Hier wie dort geht es um militärisches Geschehen, das benutzerfreundlich als Handlung eines Computerspiels aufbereitet wurde. Wir haben die im "Killerspiele"-Artikel aufgeführten Programme nicht wegen ihrer technischen Ausführung kritisiert (bzw. zur Diskussion freigegeben), sondern allein wegen inhaltlichen Gesichtspunkten, die uns fragwürdig erschienen.

Auch bei Deinem zweiten Punkt stimme ich Dir nicht zu: Da wir versucht haben, möglichst viele verschiedene Stimmen zum Thema "Gewalt und Computerspiel" wiederzugeben, hat die angesprochene RTL-Sendung durchaus "eine Erwähnung verdient". Ganz nebenbei: Subjektiv waren auch alle anderen im Artikel zitierten Aussagen, egal ob die eines Bill Stealey oder eines Lesers.

Angesichts Deiner Katzen- und Familienroboterbeispiele scheint mir außerdem Deine Behauptung, daß Computerspiele lang nicht so verrohend sind wie Videofilme, recht anfechtbar: Ein Fan actionlastiger oder brutaler Videofilme könnte sich gegen Deinen Vorwurf mit exakt den gleichen Argumenten wehren, die Du zur Ehrenretttung des Action- und Simulationsspielers aufführst. Oder glaubst Du, daß häufiges Anschauen der Rambo-Filme unweigerlich zum Amoklauf durch das nächstbeste vietnamesische Restaurant führt? Mit Steinen sollte man selbst dann nicht werfen, wenn man sich zu Unrecht ins Glashaus gesetzt fühlt.

Mit dem Vergleich zwischen historischen Strategiespielen und einem Irak-Szenario hast Du wiederum recht. Im Grunde bleibt's sich gleich, ob der "versoftete" Krieg nun schon 100 Jahre zurückliegt oder gegenwärtig stattfindet. Nur fällt die Geschmacklosigkeit solcher Spiele dann ganz besonders auf, wenn Menschen den Tod von oft Gleichaltrigen auf dem Bildschirm schon vorwegnehmen oder parallel zur schrecklichen Realität spielen. Makaber, daß man sich als Jagd- oder Bomberpilot zwar quasi "vor Ort" befindet, jedoch trotzdem nicht einen Gedanken an die Wirklichkeit verschwendet. Daß selbst politisch interessierte und sensible Spieler angesichts einer "moralisch veralteten" Waterloo-Simulation nicht nachdenklich werden, sei ihnen, uns und Euch verziehen. *wi*

Top-Gun-Zeitalter

Im Zeitalter von brutalen Kino- und Videofilmen sind sie gar nichts Besonderes, diese Killergames? Traurig, traurig, wenn wir schon so weit sind. Dazu fällt mir nur "Abbau des Menschlichen" von Konrad Lorenz ein. Ich bin weder ein Moralapostel noch verwechsle ich Pixelsprites und Vektorgrafik mit Realität. Aber es ist schon eine verdammt echte geistige Realität, wenn der Spieler sich in das Spiel hineinversetzt, den Part des Rambos übernimmt. Vorausgesetzt das Spiel ist (paradoxerweise) gut gemacht, und der Spieler hat Fantasie. Zugegeben, eine erschreckende Fantasie.

Dabei kann man gar nicht früh genug damit anfangen, die jungen Leute an spätere Gewalt- und Kriegsszenen zu gewöhnen. Es sind dies schließlich die potentiellen Soldaten von Morgen. Dann ist so ein Krieg am Persischen Golf eigentlich gar nichts Besonderes mehr. Das Abfeuern von Missiles hat man ja zur Genüge geübt, spielerisch sozusagen, und das prägt enorm. Ja, nicht real natürlich. Aber geistig schon, da hat man schon viele Male abgedrückt. Psychologisch wird man quasi gut vorbereitet, trainiert, gedrillt. Da lacht das Pentagon. Genau die Sorte von zukünftigen "Männern" und "Frauen" wird gebraucht. Das gibt prima F-15-Piloten.

Zum Interview mit "Wild Bill Stealey" möchte ich bemerken, daß mir derselbe jetzt schon mehrmals unangenehm aufgefallen ist. Meint er das wirklich ernst, was er da von sich gibt? Schlimm genug, daß er auch noch ehemaliger Airforce-Pilot ist. Ich weiß leider nicht, ob er selbst schon reale Angriffe geflogen ist. Womöglich würde er das sogar toll finden? Wenn es davon noch mehrere gibt, die *heute* im Düsenjäger sitzen, dann können wir einpacken. Das ist das perfekte Top-Gun-Zeitalter: glitzernde prächtige Jets mit ihren Kosenamen versehen, im Fernsehen ein paar (zensierte) Videoclips über die Zerstörung eines Bunkers: Einfach die zwei Mauszeiger aufeinander bringen, einen Klick und Blob, mehr sieht man sowieso nicht. Wirklich ein "Kinderspiel".

Eduard Pfarr, Otterswang

Deine Entrüstung ist verständlich. Uns ging es aber darum, die Thematik nicht einseitig zu besprechen: Stealey steht mit seiner kontroversen Meinung sicher nicht allein da. Ein Grund mehr, sich mit ihr kritisch und konstruktiv auseinanderzusetzen. *vw*

Jungbrunnen

Da meine beiden Urenkel täglich mit Computern zu tun haben, der ältere ist Programmierer und der jüngere studiert Informatik, und beide des öfteren über die Ferien bei mir waren, löcherten sie mich schon vor drei Jahren, mir endlich eines dieser elektronischen Wunderdinger zuzulegen. Da ich mich trotz meiner jetzt 96 Jahre noch wie ein Schulbengel fühle, ließ ich mich bereden und kaufte, da für mich als "alter" Harley-Davidson-Easy-Rider nur das Beste gut genug ist, einen 386er.

Ein ganzes Jahr brauchte ich, bis ich gelernt hatte, mit dem Ding umzugehen; in meinem Alter dauert naturgemäß alles etwas länger. Seit zwei Jahren lese ich monatlich *POWER PLAY*, da ich mir so gut wie alles MS-DOS-mäßige an Spielen zugelegt habe, was seit dieser Zeit auf den Markt kam. Ich habe doch als Pensionär viel Zeit, die ich jetzt mit dem Motorradfahren und den Computerspielen sinnvoll ausfüllen kann.

Die Tests, die monatlich in *POWER PLAY* den Wert jedes Spiels recht genau und nicht nur subjektiv beschreiben, sind für mich eine große Hilfe; wer gibt schon gerne sein Geld für Schund aus. Eines jedoch brennt mir ganz gehörig auf dem verbypaßten, lange nicht verbrauchten alten Herzen, und das sind die Kriegsspiele: Ich habe zwei Weltkriege als aktiver Kampfflieger mit insgesamt 75 Abschüssen, die mir hohe Dekorationen einbrachten, erlebt, und ich habe auch das Elend gesehen, das unsere Bombenabwürfe (damals leider noch nicht so nintendomäßig leicht-elegant wie heute, sondern eher so wie in "Their finest Hour", also echte Knochenarbeit) auslösten. Das Elend der Verstümmelten, der Erblindeten, der Mütter mit blutigen Klumpen in den Armen, die vormals lebende Kinder waren; wer aus all diesem, auch aus

dem leider nicht vermeidbaren Golfkrieg auch noch Kapital schlägt, ist moralisch gesehen ein Schwerstkrimineller, ein gewissenloser, armseliger Schurke, der geistig doch nur das Niveau eines schmutzigen und bedauernswerten Lumpenproleten hat.

Euer kurzes Interview mit diesem sich Bill Stealey nennenden Microprose-Manager war diesbezüglich mehr als aufschlußreich. Eine kaufentscheidende Lehre aus diesen Äußerungen, die vom Niveau dieses Forestfools eindeutig Zeugnis ablegen, muß jeder Leser von *POWER PLAY* selbst ziehen. Es fällt doch wohl nicht nur einem "weisen" Alten auf, daß der Bill Stealey gequirlte Gülle von sich gab, oder? Übrigens: Es interessierte mich zu erfahren, ob es noch einen älteren treuen Leser als mich gibt; wir junggebliebenen Uralten sollten einen Computerclub gründen, zu dem nur über 80jährige in Begleitung ihrer Eltern Zutritt haben.

Eugen Maria v. Thesing, Duisburg

Die Redaktion gratuliert Herrn von Thesing zu seinem ungebremsten Computerenthusiasmus im reifen Alter. Mit 96 Jahren dürfte er der "Rekord-Oldie" unter unseren Lesern sein. Wenn es noch mehr *POWER PLAY*-Leser über 80 gibt, sollen sie sich doch mal bei uns melden. *hl*



Und bist Du nicht willig, so brauch' ich Gewalt. (Hicks) Florian Düsterbeck, Haan

Räuber und Schandi

Meiner Meinung nach sind kriegerische Simulationen genauso harmlos wie Indianer und Cowboy spielen. Allerdings sollte man kleinen Kindern und dummen Begeisterten den Unterschied zwischen Spiel und Realität immer wieder vor Augen führen. Allein die übertriebene Präsentation mancher Hersteller stört mich manchmal, z.B. in der "Red Storm Rising"-Anleitung: "...einfacher ausgedrückt: Die Aufgabe der US-Marine liegt in der Kontrolle der Meere. Die Aufgabe der Russischen Marine besteht darin, uns die Nutzung der Meere zu verwehren. Sie können sich sicherlich vorstellen, welches die einfachere Aufgabe ist." Doch sitzt man in seinem U-Boot, vergißt man, daß man sich auf der anderen Seite einen Russen vorstellen sollte, und versucht, schneller und besser als der Computer zu sein. Ich muß zugeben, ein Buch von Tom Clancy oder eines über die heroischen Missionen eines F-16-Piloten würde ich nicht lesen, aber eine Computersimulation mit solchen Themen übertrifft die Spannung eines "Flugsimulators IV" bei weitem.

Christian Zemsauer, Neukirchen

Gratwanderung

"Simulationen und Ballerspiele". Wie die Begriffe schon sagen, gibt es solche und solche. Meiner Meinung nach weiß jeder beim Erwerb eines solchen Programms, wo der Hammer hängt. Ich selbst gehöre zu der Spezies, die meilenweit für eine gute Simulation geht, andererseits aber geradezu allergisch auf solche Spiele reagiert, wo das Ballern das Erste und Letzte ist, was man zu tun hat. Der Reiz von Simulationen besteht für mich in erster Linie in der Beherrschung der Technik. Man sollte sich hierbei nichts vormachen; jeder konsequente Gegner von Gewalt im Spiel dürfte noch nicht einmal einen Halmakegel anfassen, geschweige denn eine Schachfigur. Der Schlüssel zur Beruhigung des Gewissens liegt in der Abstraktion. Je realistischer die Gestaltung, desto eher wird man geneigt sein, eine Simulation oder ein Spiel als zu brutal anzusehen, und ich denke, daß dies der allgemeine Maßstab ist.

Ein Sprite in einem Jump-and-Run-Spiel auszulöschen ist die eine, einen detailgetreuen Soldaten mit einer MG abzuknallen eine andere Sache. Letztlich ist es die Entscheidung des einzelnen, an welcher Tätigkeit er mehr Vergnügen findet. Krieg ist eine verdammt schmutzige Angelegenheit, manchmal läßt er sich nicht vermeiden. Trotzdem finde ich es im höchsten Maße überflüssig, neu erscheinende Simulationen mit den brandaktuellsten Kampfszenarios aus der Wirklichkeit auszustatten. In diesem Augenblick geht es nur noch um Emotionen, weniger um Geschick. Wer Gefallen daran findet, Hussein in einer Simulation höchstpersönlich die Bomben auf den Kopf fallen zu lassen, will nur noch seine Gefühle in einer Form realisieren, die mir arg befremdlich erscheint. Hier sollte man eine klare Linie ziehen und sagen, daß gewaltorientierte Emotionen wegen der Sache selbst oder gegen eine real existierende Gruppe nicht gefördert werden sollten. Diesen Weg zu gehen, bedeutet, über einen schmalen Grat zu wandern, denn fast jeder wird hierzu seine eigenen Ansichten haben. Es hilft meiner Meinung nach nicht, solche Programme einfach totzuschweigen, man muß sie kennzeichnen und darüber reden, denn nur so kann der einzelne sich eine eigene Meinung bilden.

Jörg Grunwald, Berlin

Du sprichst uns aus der Seele. Auch wir drehen mit Vergnügen eine Runde mit der F-16 auf dem Computer. Diese Maschinen fliegen leider nicht zum Selbstzweck, sondern aus militärischen Gründen. Solange man das nicht vergißt, sollte sich der "Verrohungsfaktor" aber in erträglichen Bahnen bewegen. Die Grenzen zur Geschmacklosigkeit sind dann erreicht, wenn Simulationen zur militärischen Lösung von aktuellen Konflikten mißbraucht werden. Dann muß jeder selber entscheiden, ob er diesen Weg noch mitgehen will. *vw*

Unterschiede

Ich hoffe, Ihr wißt, daß die beiden Importversionen des Mega Drive (PAL/RGB) eine unterschiedliche Bildsequenz haben: deutsche und PAL-Import=50 Hz./RGB=60 HZ. Deshalb laufen alle Spiele auf dem deutschen, bzw. dem PAL-Import etwas langsamer. Es gibt sogar Spiele, wie z.B. Super Monaco GP, die auf dem PAL-Gerät überhaupt nicht laufen (bei Einschalten keine Reaktion)!

Ich fände es wichtig, so etwas in den Tests anzugeben und vor eventuellen Fehlkäufen zu warnen. Ihr könntet auch angeben, ob durch die langsamere Geschwindigkeit der Spielspaß abnimmt. Ich hoffe, daß Ihr in Zukunft bei wichtigeren Spielen solche Angaben macht.

Daniel Weinland, Brühl

Der Unterschied zwischen 50 und 60 Hz ist zwar vorhanden, aber er ist nicht so dramatisch, daß deshalb der Spielspaß großen Schaden nimmt. Mir persönlich ist ein 60-Hz-Mega-Drive lieber, da alle Spiele ursprünglich für 60-Hz-Geräte programmiert wurden. Unseres Wissens nach war Super Monaco Grand Prix das einzige Importmodul, das nur auf 60 Hz lief. Sollte das noch einmal vorkommen, werden wir versuchen, es in den Test mit aufzunehmen.

Gesucht: "Atari 91"

Vor einiger Zeit war ja die Amiga 90, nun möchte ich wissen, ob es irgendwann einmal eine "Atari 91" geben wird?

Mark Hagedorn, Ritterhude

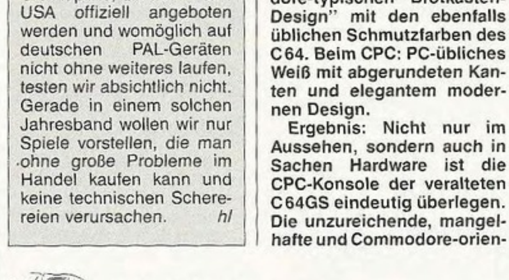
Es gibt eine jährliche Atari-Messe, die meist im Frühjahr oder Sommer in Düsseldorf stattfindet. So weit wir wissen, wird sie auch 1991 stattfinden. *mg*

Fallengelassen

Beim Lesen Eures "Die besten Spiele"-Heftes wurde ich wieder an ein Problem schmerzlich erinnert, das mir schon öfter sauer aufgestoßen ist: Oftmals werden die C-64-Versionen gar nicht erwähnt! Ob absichtlich oder nicht, wieso fallen z.B. die C-64-Versionen von "Castlevania", "Block Out" oder "Blades of Steel" unter den Tisch, obwohl ich sie schon seit Mai 90 besitze, allerdings als Eigenimport. Andere Beispiele sind "Rings of Medusa", "Castle Master", "Champions of Krynn" und viele (wirklich viele) mehr.

Branko Viole, Katensen

Bei einigen Spielen wie Champions of Krynn haben wir die C-64-Umsetzung in der Tat (wenn auch ohne böse Absicht) unterschlagen. Bei einem Band, in dem 100 verschiedene Spiele vorgestellt werden, kommt es leider mal zu solchen Pannen. C-64-Spiele, die nur in den USA offiziell angeboten werden und womöglich auf deutschen PAL-Geräten nicht ohne weiteres laufen, testen wir absichtlich nicht. Gerade in einem solchen Jahresband wollen wir nur Spiele vorstellen, die man ohne große Probleme im Handel kaufen kann und keine technischen Scherereien verursachen. *hl*



Die Power Play-Crew mit spitzem Bleistift, erfaßt von Mario Coopmann aus Rheinberg

Brotkastendesign

Da Heinrich Lenhardt nur freier Mitarbeiter bei der *POWER PLAY* ist, würde es mich mal interessieren, wo er außerdem beschäftigt ist... doch nicht zufällig bei Commodore? Oder könnt Ihr mir sonst irgendwie erklären, warum er die Amstrad CPCs immer unbegründet so schlechtmacht? Zum Beispiel dieser Vergleich von C64GS und GX 4000 in der Ausgabe 11/90 ist ja wohl eine Schweinerei sondergleichen!

Da die C64GS-Konsole kompatibel zum C64-Computer ist, kann sie nur maximal 16 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen und diese sind noch nicht einmal umdefinierbar. Das heißt: Die C64GS hat eine noch vorsintflutlichere Grafik als die GX4000 mit 32 Farben aus einer Palette von 4096 Farben. Während die CPC-Konsole 32 Farben bei 160 x 200 Punkten auf den Screen bekommt, hat die C64GS nur olle 16.... Damit steht es schon 2:0 für CPC. Auf den beiden in der *POWER PLAY* abgedruckten Bildern sieht man außerdem noch das völlig unterschiedliche Design der beiden Geräte: die C64GS im Commodore-typischen "Brotkasten-Design" mit den ebenfalls üblichen Schmutzfarben des C64. Beim CPC: PC-übliches Weiß mit abgerundeten Kanten und elegantem modernen Design.

Ergebnis: Nicht nur im Aussehen, sondern auch in Sachen Hardware ist die CPC-Konsole der veralteten C64GS eindeutig überlegen. Die unzureichende, mangelhafte und Commodore-orientierte Berichterstattung des Herrn Lenhardt hat aber genau das Gegenteil darzustellen versucht.

Georg Odenthal, Aalen

Jetzt könnte man wirklich lange drüber streiten, welche Vorzüge und Nachteile der beiden Konsolen schwerer wiegen. Tatsache ist, daß die Amstrad-Konsole mehr Farben darstellen kann. Bei einigen Spielen sieht die farbärmere Darstellung auf dem C64 aber besser aus, weil die Auflösung höher ist. Das Design des C64 GS ist in der Tat nicht berühmt, aber ich glaube, daß dies ein Punkt ist, der den meisten Spielern relativ egal sein dürfte. Da beide Konsolen im Moment nicht in Deutschland verkauft werden, erübrigt sich wohl ein Glaubenskrieg. Solche Scherze wie die "Commodore-orientierte Berichterstattung" möge man doch bitte unterlassen — nicht jeder, der an der neuen Amstrad-Konsole den einen oder anderen Schwachpunkt moniert, ist automatisch ein Undercover-Agent von Commodore. *hl*

Amiga-Verbindung

Wenn ich auf meinem Schreibtisch zwei Amiga 500 stehen habe und gegen meine Freunde z. B. Populous spielen möchte, reicht es dann, wenn ich die beiden Amigas mit einem Null-Modem-Kabel verbinde oder muß ich mir dafür Modems kaufen? Wo kann man ein Null-Modem-Kabel bestellen? Bitte genaue Anschrift!

Thomas Rötzschke, Penzberg

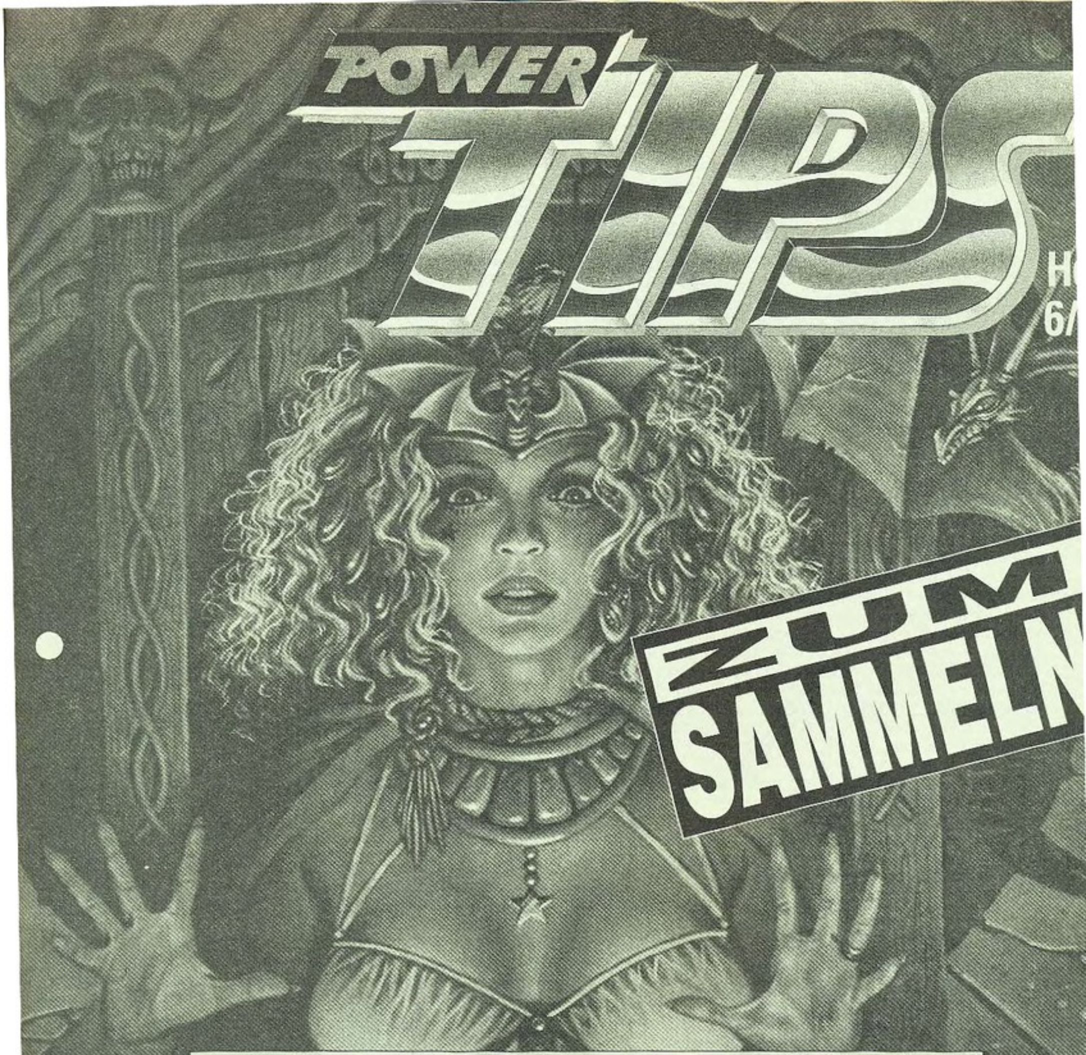
Auf den Kauf eines Modems kannst Du selbstverständlich verzichten. Tatsächlich reicht ein einfaches Null-Modem-Kabel, das Du Dir in jedem gut sortierten Elektronik-Bastelladen besorgen kannst. *vw*

Netzbrenner

Wenn ich, wie immer, fröhlich mein Mega Drive anschalte und 45 Minuten gespielt habe, stelle ich fest, daß es in meinem Zimmer nach verbranntem Plastik riecht. Dieser Geruch entsteht beim Netzgerät. Wenn ich es berühre, verbrenne ich mir die Finger. Ich habe ein Netzgerät von Profitec (wurde mit dem Mega Drive mitgeliefert) und stelle die Voltzahl immer auf 7,5 Volt. Wenn ich die Voltzahl niedriger stelle (z.B auf 6 V) geht das Mega Drive nicht an. Was soll ich tun, ich möchte mindestens zwei Stunden am Tag videospielen. Ein Adapter ist schon zu Bruch gegangen.

Nils Hansen, Düsseldorf

Du solltest Dir unbedingt ein neues Netzteil kaufen. Wichtig ist, daß das Netzteil mindestens 1 Ampere liefert. Wenn es weniger als 1 Ampere hat, dann passiert genau das, was Du geschildert hast und das Netzteil geht langfristig kaputt. *mg*



Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Ich träume nachts von ihnen. Sie marschieren über meinen Schreibtisch und linsen mir aus dem Monitor entgegen: "Lemmings"!

In letzter Zeit scheint Ihr Euch auch mit nichts anderem mehr zu beschäftigen. In den letzten Wochen sind so ca. 1000 Levelcodes bei uns eingegangen. Leider konnten wir, wie immer, nur einen Teil veröffentlichen. Spart Euch also Mühe und Briefporto, und wendet Euch wieder anderen Spieletips zu.

Wo wir gerade beim Thema sind: Wir möchten Euch noch einmal bitten, Eure Tips nur mit Kontonummer an uns zu schicken. Damit erspart Ihr uns viel zusätzliche Schreibarbeit, und Ihr kommt schneller an Euer Geld. Wenn Ihr noch kein eigenes Konto habt, gibt es sicher ein Mitglied der Familie, das schon zu den Geldverdienern gehört.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß meine Kollegen und ich jeden Montag für zwei Stunden zu Eurer Verfügung stehen. Wenn Ihr also Fragen habt, dann könnt Ihr uns zwischen 15 Uhr und 17 Uhr in der Redaktion erreichen. Die Rufnummer ist 089/4613-289. Bitte habt aber Verständnis dafür, daß wir Euch keine Spieletips am Telefon geben können. Dann bleibt uns nämlich keine Zeit mehr zum Artikelschreiben.

Volker

Lotus Esprit Challenge (Amiga)

Eine kleine Pause gefällig? Kein Problem, Guido Conen aus Schwetzingen weiß Rat.

Gibt man für Player one den Namen "Monster" und für Player two den Namen "Seventeen" ein und drückt dann den Feuerknopf, startet ein Zwischenspiel, ähnlich "Asteroids". *vw*

Sherman M4

Thomas Derichs aus Stolberg ist mit seinem Sherman in der Normandie gelandet und gibt uns genaue Empfehlungen, wie Ihr die Einheit steuern müßt.

— Mit einem Panzer zerstört Ihr zuerst die Bunker an der Straße in D 12, D 13 und E 13. Danach müßt Ihr die feindlichen Panzer in E 11 vernichten. Auch die beiden Stag-III-Panzer solltet Ihr besser ausschalten.

— Die drei verbleibenden Sherman-Panzer könnt Ihr zum Stützpunkt in E 11 kommandieren. Die Fahne des Lagers sollte allerdings noch nicht umgeändert werden.

— Nun erobert Ihr die Gebäude in H 1 und G 9. Die drei Panzer in E 8 müßt Ihr als nächstes auseinandernehmen. Doch Vorsicht, zerschießt dabei nicht die Brücke, sie ist wichtig!

— Dann zieht Ihr die Panzer wiederum nach, einen Sherman sollte man jedoch im Stützpunkt behalten.

— Mit einem US-Panzer räumt Ihr jetzt die Stellungen in den Quadraten C 9, C 10 und B 11 sowie die Bunker in A 10 und A 11. Man greift die Panzer am besten von hinten an, da sie hinter Schutzwällen stehen. Das Lager in B 9 könnt Ihr besetzen, aber bitte auch hier die Fahne nicht ändern!

— Jetzt müßt Ihr die Panzer in E 8, E 6 und G 9 ausschalten und danach das Haus in H 5 befreien. Dann sind der Panzer in H 4, der Bunker und der dazugehörige Panzer in D 5 an der Reihe.

— Auch den deutschen Panzer in B 6 solltet Ihr zerstören. Als nächster Streich ist dann der Tank in F 3 fällig. Die beiden "Blechbüchsen" in F 1 und G 1 sind auch noch auszuradieren. Um einen Gegenangriff auszuschließen, müßt Ihr die beiden Panzer in E 0 außer Gefecht setzen. Dann fahrt Ihr zu C 2 und räumt dort auf.

— Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um den Panzern und Bunkern in A 4, A 3, C 4, B 4 und D 5 den Garaus zu machen. Dann schickt Ihr einen Panzer in das Dorf in Planquadrat G 1. Mit dem zurückgelassenen Tank in E 11 werden jetzt die beiden Kommandobunker zerstört.

— Danach solltet Ihr das Geschütz in B 3 demontieren und die Fahnen in den Lagern G 1, B 9, F 7 und E 11 ändern.

Damit wäre dieser Level geschafft, und Ihr könnt Euch die restlichen drei vornehmen. *vw*

James Pond (Amiga)

Simon Budig aus Grävenwiesbach ist durch "James Pond"-Dauerspielen auf einen versteckten Warp gestoßen. Wenn Ihr in der ersten Mission "Licence to Bubble" alle Krebse befreit habt, dann ganz nach links schwimmt (siehe Karte) und den Joystick nach unten drückt, findet Ihr Euch, wie von Geisterhand, in Mission 6 (Fishfingers) wieder.

Gebt Ihr während des Spiels das Wort "JUNKZARD" ein und drückt auf Return, dann seid Ihr unverwundbar und könnt Euch mit der unteren Tastenreihe durch alle Missionen beamen. *vw*



Ein feuchter Level-Warp für alle Fischfreunde

TIP DES MONATS

Prince of Persia

Die 500 Mark für den Tip des Monats gehen diesmal an Dirk Wrocklage und Ingo Knollmann aus Ibbenbüren. Mit ihren Karten und Erklärungen liefern sie sicher vielen "Prinzen" eine vorzügliche Überlebenshilfe. Also, stürzt Euch ins Abenteuer!

— Man sollte sich die Beschreibung zu dem jeweiligen Level vor dem Spielen gut durchlesen, da man sonst während des Spiels bei einigen Passagen leicht in Zeitdruck geraten kann!

Übrigens: Manchmal ist es nützlich mit dem Gegner die Seiten zu wechseln, um ihn dann auf eine Bruchplatte oder in ein Fallbeil zu befördern. Dies erreicht man dadurch, daß man mit gezogenem Schwert versucht, an dem Gegner vorbeizulaufen. Dabei sollte man sich allerdings vor den Schlägen des Gegners hüten.

— Level 1:

Dieser Level ist wohl mit der einfachste. Man folgt den Pfeilen, bis man zum Schwert gekommen ist. Dieses hebt man

dann auf und geht bis zum Feind 1 den gleichen Weg zurück. Nachdem man diesen besiegt hat, drückt man das "!" und verläßt den Level.

— Level 2:

Nachdem man den Pfeilen gefolgt ist und sich bis zur Position 1 durchgeschlagen hat, stellt man sich mit dem Gesicht nach links ganz an den Rand dieser Platte. Dann springt man hinüber, wobei man sich auf der anderen Seite mit "Knopf" festhält und sich mit Hebel nach vorne hochhangelt. Man drückt dann das "!", springt mit derselben Methode zurück und läuft zum Ausgang.

— Level 3:

Man folgt den Pfeilen bis zur Position 1. Dabei hat man auch die "Tor-auf"-Platte für das Tor 1 gedrückt. Nun stellt man sich an den Rand der Platte und wartet, bis das Geräusch des fallenden Tores vorüber ist. Jetzt springt man auf die "Tor-auf"-Platte und läuft weiter bis zum Bildschirm mit dem Tor 1. Dort läuft man bis auf die Bruchplatte, springt im Lauf genau auf ihr ab, hält sich unter dem fallenden Tor 1 fest und zieht sich unter ihm hoch. Diese Aktionen müssen sehr schnell geschehen, da das Tor einem nicht viel Zeit läßt.

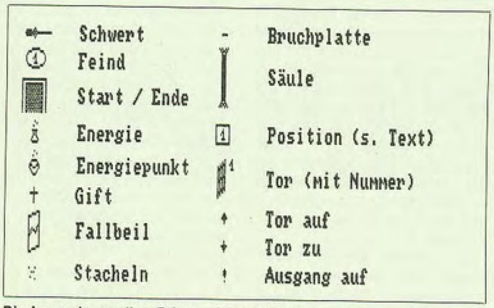
Nun folgt man dem Pfeil an Position 2 vorbei bis zum "!". Dies wird gedrückt, und man läuft denselben Weg bis Tor 2 wieder zurück. Jetzt läßt man sich einfach auf die Ebene fallen, auf der das Skelett liegt. Den erwachten Knochenmann stößt man den rechten Abhang hinunter und klettert hinterher. Nun muß man es auf die Bruchplatte treiben, da unter dieser ein Abgrund liegt. Das Skelett fällt dort hinein, und der Weg bis zum Ausgang ist frei.

— Level 4:

Nachdem man bis zum Feind 1 gelaufen ist und diesen besiegt hat, drückt man auf die "Tor-auf"-Platte (sie liegt hinter dem Feind) und springt hinüber. Dann betätigt man die Platte, die zwischen Tor 1 und Tor 2 liegt und öffnet damit Tor 3. Jetzt läuft man in Richtung Feind 2, am Ausgang und an Position 1 vorbei und drückt das "!". Nun läuft man zurück bis zur Position 1. Dort befindet sich jetzt ein Spiegel, durch den man mit Anlauf hindurchspringt und weiter bis zum Ausgang läuft.

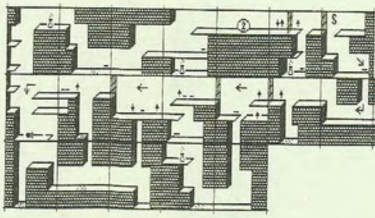
— Level 5:

Man folgt den Pfeilen bis zur Position 1. Nun stellt man sich an den Rand der Platte und springt aus dem Stand mit He-

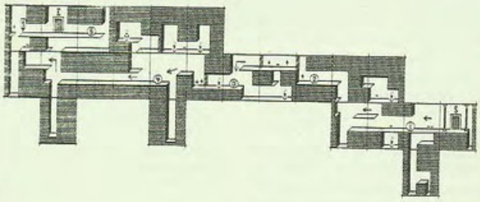


Die Legende zu allen Prince of Persia-Karten

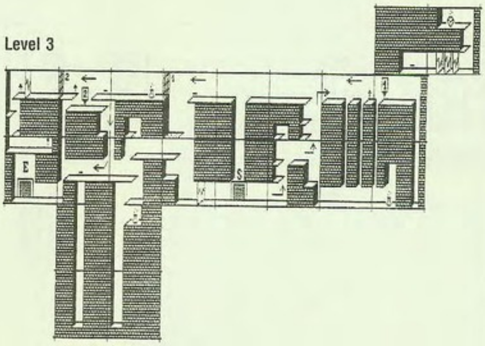
Level 1



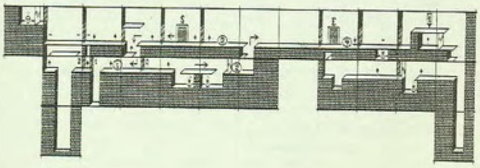
Level 2



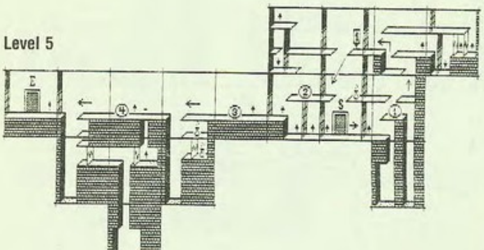
Level 3



Level 4

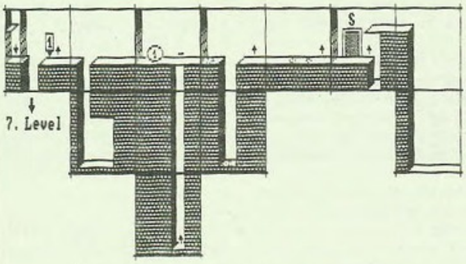


Level 5

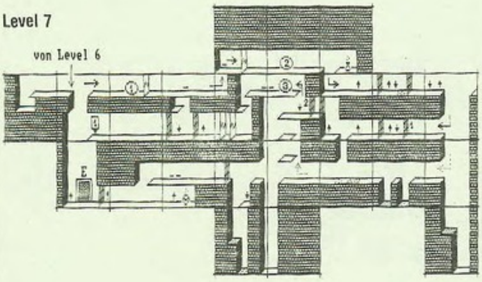


In den ersten fünf Levels könnt Ihr Euch warmspielen

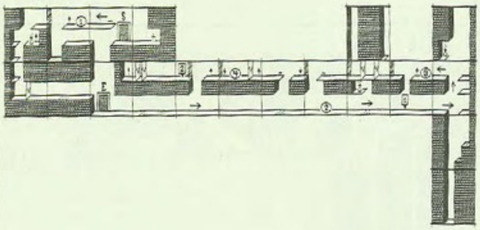
Level 6



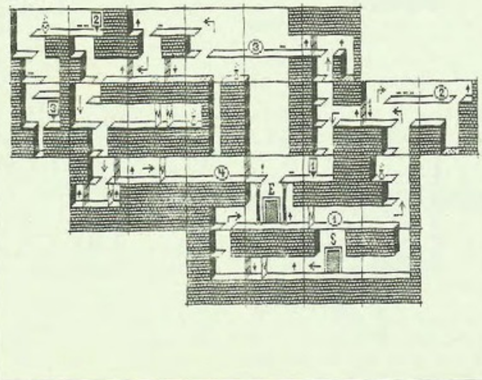
Level 7



Level 8



Level 9



bel oben links (ohne Knopf!) hinunter. Man landet dabei auf der Ebene, auf der auch Feind 2 steht. Diesen besiegt man dadurch, daß man ihn links hinunterwirft, Anlauf nimmt und einfach über ihn hinwegspringt. Nachdem man dann auch noch Feind 3 und 4 besiegt hat, ist der Weg zum Ausgang frei.

— Level 6:

Dieser Level ist nicht schwer zu lösen. Vom Start aus läuft man duch die beiden Tore (nachdem man sie geöffnet hat) und gelangt zu Feind 1. Dieser ist die einzige Schwierigkeit in diesem Level, da er sehr schwer zu besiegen ist. Nachdem man dies geschafft hat, kommt man zu Position 1. Hier gibt es eine Besonderheit des Levels: Wenn man mit Anlauf auf die andere Seite springt, tritt das zweite Ich auf die "Tor-zu"-Platte. Man fällt dann in den Abgrund hinein, welcher zu Level 7 führt, braucht also gar nicht erst auf die andere Seite zu springen, sondern kann sich gleich in den Abgrund stürzen.

— Level 7:

Zu Beginn dieses Levels kommt man von oben aus Level 6 gefallen. Man muß sich also mit Knopf und Hebel hoch festhalten. Nachdem man dann den Pfeilen gefolgt und bis zu Tor 1 gelangt ist, muß man aufpassen. Man darf nicht die "Tor-zu"-Platte direkt nach Tor 1 betätigen, da man sonst den Umweg über die gestrichelten Pfeile laufen muß. Beide Wege führen jedoch im Endeffekt zu Tor 2. Jetzt führt der Weg weiter bis zur Position 1. Dort trinkt man die an dieser Stelle befindliche Flasche. Dann kann man sich in den Abgrund stürzen. Dies hätte normalerweise den Tod zur Folge, durch den Zaubertrank jedoch kommt man sicher unten an. Jetzt betätigt man die "Tor-auf"-Platte und drückt das "!". Hier sollte man jedoch nicht den Versuch machen, den Energiepunkt zu sammeln, da man diesen nicht erreichen kann, ohne daß das Tor wieder zufällt. Es ist zeitlich einfach nicht zu schaffen. Will man ihn jedoch unbedingt erreichen, muß man schon über den Umweg laufen und bei dem zweiten gestrichelten Pfeil nicht hoch, sondern nach links laufen und über den Abgrund springen. Dabei aber ja nicht auf die "Tor-zu"-Platte treten, da sonst der Energiepunkt überhaupt nicht mehr zu erreichen ist! Dann kann man den Energiepunkt aufnehmen und wieder zurück zum gestrichelten Pfeil laufen. Hier geht dann der Weg ganz normal weiter.

— Level 8:

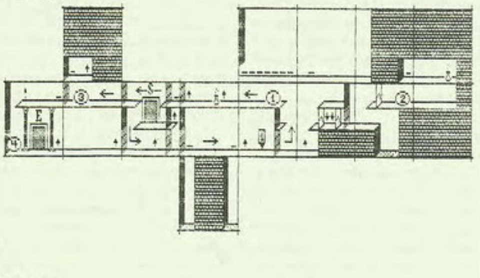
Dieser Level beginnt schon ziemlich schwierig, da Feind 1 eine große Kampfstärke entwickelt und hinter der Spielfigur gleich eine Bruchplatte liegt. Nachdem man dann bis zur Position 1 gelangt ist, muß man aufpassen. Man muß darauf achten, daß Feind 3 nach links schaut. Dann schleicht man (mit Knopf und Hebel rechts) bis in den nächsten Bildschirm. Hier geht man den Pfeilen nach und schleicht wieder in den Bildschirm von Gegner 3. Dieser kann die Spielfigur noch nicht sehen. Wenn man jetzt aber das Schwert zieht, hört er sie. Er dreht sich um, und nun muß man erreichen, daß er genau auf der "Tor-auf"-Platte liegenbleibt. Schafft man dies nicht, beginnen sich die nächsten drei Tore zu schließen und man muß sich sehr beeilen, um auch noch durch das dritte Tor zu gelangen (nicht unmöglich, aber sehr schwer). Hat man schließlich auch Feind 4 besiegt und ist an Position 2 vorbeigekommen, drückt man auf das "!". Auf dem Rückweg merkt man allerdings, daß das Tor bei Position 2 geschlossen ist. Man geht daher so nah wie möglich an das Tor heran und wartet. Nach kurzer Zeit kommt von rechts eine Maus gelaufen, die das Tor öffnet. Jetzt kann man hinunterspringen und zum Ausgang laufen.

— Level 9:

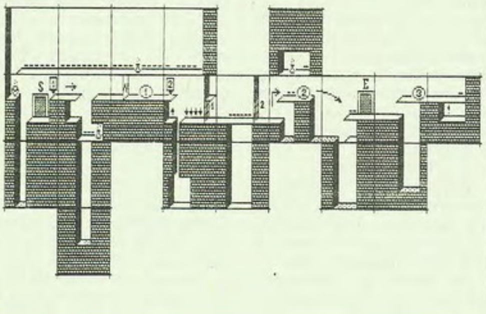
Nachdem man bis zu Feind 2 gekommen ist, erledigt man diesen. Man läuft zurück zu Tor 1, das jetzt offen ist, und weiter bis zu Position 1. Hier muß man auf die Bruchplatte treten (aber nicht selber hinterherfallen), damit das Tor vor dem "!" geöffnet wird. Jetzt kann man eigentlich den Pfeilen bis zum "!" folgen, dieses betätigen und sich von dort aus zum Ausgang hinunterhangeln (nicht springen!).

Eine Sache ist zu diesem Level allerdings noch zu sagen: Man sollte nicht den Fehler (oder den Spaß?) begehen, die an Position 2 befindliche Flasche zu trinken. Sollte man dies tun, passiert etwas sehr Ungewöhnliches. Hier sei der Tip gegeben, daß man diesen Zustand nur mit der an Position drei befindlichen Flasche aufheben kann!

Level 10



Level 11



— Level 10:

Nachdem man auf die untere Ebene gesprungen und bis zu Position 1 gekommen ist, schleicht man unter dem Tor hindurch und klettert zu Feind 1 hoch, der immer noch nach links schaut. Man zieht nun das Schwert, wechselt mit dem Gegner die Seiten und stößt ihn rechts hinunter. Jetzt folgt man den Pfeilen bis zum Feind 3. Dieser wird erledigt, und man betätigt die "Tor-auf"-Platte, die man über die Bruchplatte erreichen kann, die sich über der Spielfigur befindet. Nun betätigt man das "!", läuft zurück bis zur Bruchplatte, hangelt sich dort hinunter, erledigt Feind 4 und läuft zum Ausgang.

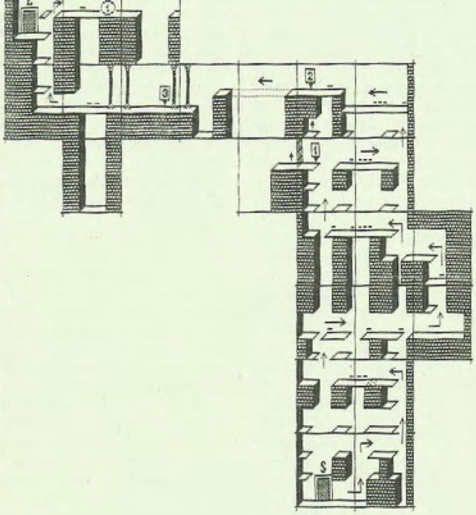
— Level 11:

Vom Start aus klettert man bis zur Position 1 hinauf. Nun läuft man nach rechts bis zum Ende der Plattform, springt genau auf ihm ab und hält sich auf der anderen Seite fest. Jetzt läuft man bis zur Position 2. Man klettert nun über die Bruchplatte nach oben und läuft hier ohne anzuhalten bis ganz nach rechts. Die Platten, die dabei hinuntergefallen sind, sind auf die "Tor-zu"-Platten gefallen. Jetzt hangelt man sich hinunter und kann die "Tor-auf"-Platte betätigen, wodurch Tor 1 und Tor 2 geöffnet werden. Nun muß man sich allerdings beeilen durch die beiden Tore zu kommen, da diese beginnen sich zu schließen. Nachdem man dann Feind 2 besiegt hat, springt man mit Anlauf am Ende der Plattform ab und hält sich solange mit Knopf und Hebel nach oben fest, bis man wieder sicher steht. Jetzt kann man bis zum "!" laufen, es betätigen und der Weg zum Ausgang ist frei.

— Level 13:

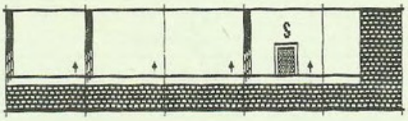
Vom Start aus folgt man den Pfeilen bis zur Position 1. Dabei ist anzumerken, daß man möglichst nie auf einer der Ebenen stehenbleiben sollte, da es viele Bruchplatten gibt und die Gefahr besteht, daß man aus Versehen auf einer stehenbleibt. Ist man also bei Position 1 angekommen, drückt man die "Tor-auf"-Platte, die eine Plattform höher liegt und klettert zur Position 1 zurück. Nun läuft man bis hinter das Tor, nimmt Anlauf und folgt weiter den Pfeilen bis zur Position 2. Jetzt kommt von oben das zweite Ich herabgefallen. Es zieht — genau wie die eigene Spielfigur — das

Level 12



Level 13

ENDE ←



Schwert. Dies steckt man nun zurück und läuft auf das zweite Ich zu. Dabei erhält man einen Energiepunkt. Jetzt läuft man nach links bis zur Position 3 (keine Angst — einfach laufen!). Es werden Platten hingezaubert (gepunktete Linien). Hier, wie auch im folgenden Bildschirm, muß man einige Zeit warten, bis einige Bruchplatten herabgefallen sind. Nun läuft man zu Feind 1 (Jaffar). Nachdem man diesen besiegt hat, läuft man zum Ausgang, der sich automatisch öffnet.

— Level 13:

Dieser Level ist wohl der schwierigste von allen. Vom Start aus drückt man die "Torauf"-Platte und läuft dann einfach nach links. Nun hat man das Spiel geschafft und kann sich von einer ziemlich kurzen, aber gut animierten Endsequenz entschädigen lassen. *vw*

Ports of Call

Clas v. Dwingelo-Lütten aus Weyhe-Leeste hat seine Erfahrungen als Reeder zu Papier gebracht. Auf das die Geschäfte florieren mögen...

Beim Schiffskauf solltet Ihr Euch zunächst mit einem Frachtschiff der Pre-Owned-Klasse begnügen. Ein High-Tech-Schiff wäre jetzt noch zu teuer.

Die Pre-Owned-Schiffe haben einige Vorteile gegenüber der Low-Cost-Klasse. Zum Beispiel werden sie nicht schon nach ein paar Fahrten reparaturanfällig, außerdem sind sie etwas schneller. Man kann also ruhig Terminfrachten übernehmen. Wer noch nicht so geübt in Manövern wie z.B. Eisberge umfahren oder Im-Hafen-anlegen ist, sollte zunächst mit einem Standardschiff üben und erst später auf ein größeres Schiff umsteigen.

— Die Häfen

Ihr solltet Euch als Heimathafen entweder Houston, San Francisco oder Hongkong aussuchen, weil es dort die für einen guten Start notwendigen Frachtangebote in Massen gibt. Ich habe als Heimathafen Houston ausgewählt und bin von dort aus nach Calcutta oder Hongkong gefahren. Dort angekommen, bin ich die gleiche Route wieder zurückgefahren. Dies habe ich immer wiederholt und konnte mir schon nach kurzer Zeit ein neues Schiff kaufen. Es ist ratsam, immer in der Nähe der genannten Häfen zu bleiben, da es dort — wie schon erwähnt — die guten Angebote gibt. Und vergeßt nicht, alle paar Wochen mal ins Büro zu gehen, um die noch ausstehenden Schulden zu bezahlen. Vergißt man dies, steht man schnell vor einem riesigen Schuldenberg.

— Die Terminfracht

Wenn Ihr eine Terminfracht übernommen habt, solltet Ihr die Geschwindigkeit des Schiffes auf keinen Fall drosseln; es spart zwar Treibstoff, aber Ihr müßt auch zu umfahrende Stürme mit einkalkulieren. Habt Ihr eines Tages ein High-Tech-Schiff gekauft, müßt Ihr die Stürme unbedingt meiden, auch wenn Ihr eine Terminfracht übernommen habt. Bei jedem Durchfahren eines Sturmes betragen die Schäden nämlich bis zu 5 Prozent und bei Schiffen dieser Bauart liegen die Kosten bei einer halben Million pro Prozent Schaden. Die Konventionalstrafe ist meistens billiger als eine Reparatur. Denkt aber daran, daß Ihr immer genug Treibstoff zum Umfahren der Stürme dabeihaben müßt.

Zum Schluß noch ein guter Tip: Beim Kauf von teuren Schiffen solltet Ihr auf die Preise achten. Ihr könnt Euch z.B. ein Schiff für 35 Millionen kaufen und es ein paar Wochen später für mehr als das Doppelte wieder verkaufen. Das lohnt sich aber erst, wenn Ihr genug Geld habt, um das teuere Schiff zu erwerben.

— Das An- und Ablegen im Hafen:

1. Je schneller Ihr seid, um so engere Kurven könnt Ihr fahren.

2. Je kleiner das Schiff, um so schneller kommt Ihr zum Stehen; d.h., große Schiffe haben einen längeren "Bremsweg". Also paßt auf, daß Ihr die Geschwindigkeit rechtzeitig drosselt, bevor es zu spät ist und Ihr an der nächsten Kaimauer hängenbleibt.

3. Das größte Schiff verfügt erfreulicherweise über Bugstrahlruder, mit denen Ihr ohne Probleme auf der Stelle drehen könnt. Man braucht nur den Regler auf die entgegengesetzte Seite des Steuerreglers zu schieben, und schon dreht sich Euer Schiff fast auf der Stelle.

4. Wenn Ihr bis zum Liegeplatz vorgedrungen seid, solltet Ihr die Geschwindigkeit auf ein Minimum drosseln (so kommt Ihr im Notfall schnell zum Stehen). Jetzt müßt Ihr den Bug schräg in das vorgesehene Feld drehen. Solltet Ihr dabei der Kaimauer zu nahe kommen, dreht Ihr ein bißchen in die entgegengesetzte Richtung. Wenn es nötig ist, setzt Ihr noch etwas zurück (siehe Zeichnung).

5. Häfen wie Lagos, Rio de Janeiro und Jebel Dhana solltet Ihr vorerst auslassen, weil diese mit großen Schiffen kaum in der vorgeschriebenen Zeit zu schaffen sind. Es ist ratsam, solche Häfen erst anzulaufen wenn Ihr schon etwas Übung habt. Auch Basrah solltet Ihr zunächst nicht anlaufen, da es hier häufig vorkommt, daß Ihr beschossen werdet und das Schiff starke Schäden davonträgt.

— Das Umfahren von Eisbergen und Schiffen

Beim sicheren Umfahren von Eisbergen dürfte es eigentlich keine Schwierigkeiten geben. Mit etwas Übung sind die Eisberge leicht zu meistern und stellen keine Gefahr dar.

Riffe sind im Vergleich dazu schon viel riskanter. Der Abstand zwischen zwei Sandbänken ist meist so gering und kurvenreich, daß die Durchfahrt mit großen Schiffen zur reinsten Quälerei wird.

— Das Retten von Schiffbrüchigen

Irgendwann im Verlauf des Spiels werdet Ihr einer Rettungsinsel mit Schiffbrüchigen begegnen. Zuerst müßt Ihr herausfinden, in welche Richtung die Rettungsinsel treibt. Nun könnt Ihr Euch in etwa denken, wohin Ihr fahren müßt.

— Das Ausweichmanöver

Was tut man, wenn ein anderes Schiff auf Kollisionskurs fährt? Zuerst müßt Ihr auf Rückwärtsfahrt gehen. Wenn das geschehen ist, braucht Ihr nur noch ein wenig nach rechts oder links zu steuern. Nach kurzer Zeit ist das andere Schiff schon außer Reichweite. *vw*

Dragon Wars

Für alle, die mit unserem Clue-Book alleine nicht klarkommen, hat Timo Harnfeld aus Clenze hilfreiche Ratschläge für den Einsteiger. Tobias Kühn aus Waging liefert dazu eine Karte von Dilmun.

— Mit Hilfe der Soul Bowl kann man den Druiden Zaton im Mystic Wood zum Leben erwekken.

— Bei den Scorpion People ist das Enkidu-Totem sehr beliebt.

— Im Magical College auf der Insel Rustic hilft High Magic.

— Mushrooms sind eine Götterspeise.

— Necropolis ist die Heimat Nergals.

— Irkalla lebt auf der Isle of Woe in der Magan Underworld.

— In der Dwarven Clan Hall zuerst die Zwerge befreien und erst dann auf Schatzsuche gehen.

— Im Phoebus Dungeon den Drachen ruhig fressen lassen, sonst zerstört er die Stadt, und man selbst erhält von Berengaria in der "City of the Yellow Mud Toads" keine Scrolls.

— Manche Statuen lassen sich bewegen.

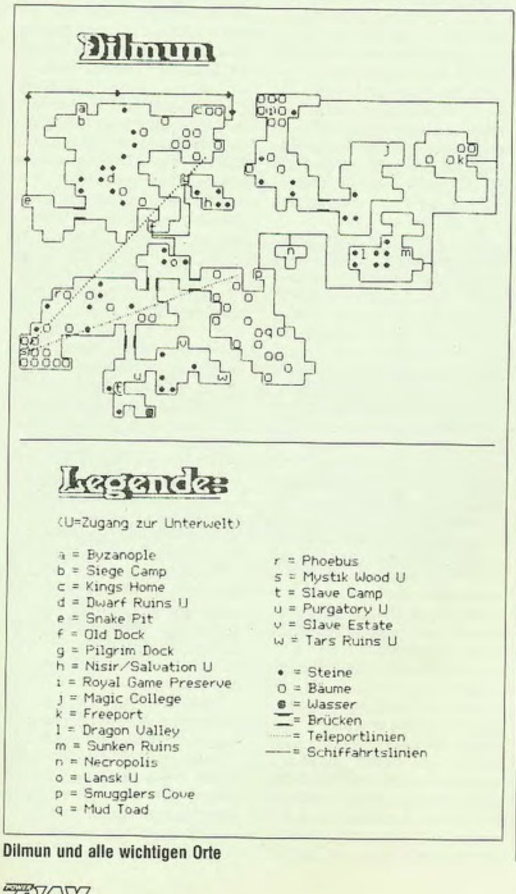
— Schaut doch einfach mal bei Lansk Undercity und Passengers Dock auf King's Island vorbei.

— Der Universal God im Tempel von Nisir will ein Zeichen von Euch sehen, also zeigt ihm das Sword of Freedom.

— In die Sunken Ruins kommt man nur mit Hilfe des Water Potion.

— The Slicer findet man in einem der Höllenfeuer in der Unterwelt.

— Man läuft einfach durch das Feuer. Das kostet zwar ein paar Hitpoints — die anschließende Belohnung ist es aber wert.



Dilmun und alle wichtigen Orte

— Irkalla solltet Ihr opfern, wenn Ihr in der Underworld überleben wollt und dort den Tempel besuchen möchtet.

— Die vier Teile der Karte befinden sich in Tars Ruins, Snake Pit, Necropolis und Freeport.

— High-Magic-Sprüche könnt Ihr in Freeport kaufen.

— Zaubersprüche kauft man auch in Lansk Undercity, und zwar in dem Laden, der vorübergehend geschlossen ist.

— Wenn man den Sumpf in den Dephts of Nirsi gefunden hat, ist man Namtar sehr nahe gekommen. Vielleicht hilft Euch Soften Stone weiter.

— Das Dragon Gem im Kampf gegen Namtar benutzen.

— Mit dem Dead Body schnell zu Pit in der Underworld gehen und Namtar hineinwerfen — das Spiel ist gewonnen.

— Geht in das Purgatory, die Apsu Waters hinunter und betretet den Tempel von Irkalla. An einer Stelle lauft Ihr über die Abyss und bekommt so fünf Skillpoints. Nun geht Ihr zurück zum Purgatory, speichert ab und wiederholt den Vorgang so lange, bis Ihr genug Punkte habt. *vw*

Fantasy World Dizzy

Philipp Egger aus Liestal in der Schweiz spielt auf seinem Amiga "Fantasy World Dizzy". Hier verrät er Euch, wo Ihr welchen Gegenstand anwenden müßt, um das Abenteuer mit heiler Eierschale zu überstehen.

Gegenstand: Anwendungsort

Apfel: Troll am Anfang
Krug mit Wasser: Feuer
Brot: Ratte
Seil: Krokodil
Knochen: Armorogs Den
Drei Steine: zerstörte Brücke
Schlafmittel: weitsichtiger Drache
Vier Schlüssel: Lift-Hütte
Türklopfer: Türe im Treppenhaus
Eimer: Wassertümpel ganz rechts
Brecheisen: Sodbrunnen
Kalb: Händler in der anderen Welt
Bohne: Misthaufen
Voller Eimer: nach der Bohne im Misthaufen
Drachenei: neben dem Ei im Dragonslair
Spitzhacke: Steinhaufen rechts vom D. L.
Tuch: Messerspitzen im Wolkenschloß

Einige Zusatzinformationen:

Der vierte Schlüssel ist in der umgekehrten Welt ganz rechts. Man muß von der Holztonne nach rechts springen.

Beim zweitletzten Bild von links ist unten eine Höhle und oben eine Münze.

Neben dem Sodbrunnen ist eine Münze unter Blättern versteckt. Die Blätter benötigt man nicht. *vw*

Wild West World

Stefan Appenrodt aus Wieda betätigt sich im Wilden Westen und beantwortet gleich selbst die häufigsten Fragen zu Software-2000-Simulation.

1. Wie züchtet man Pferde oder Rinder?

Ganz einfach: Einen Cowboy mit den Pferden oder Rindern auf das Feld schicken. Dann das Feld zweimal anklikken. Der Rest erledigt sich, wenn man weiß, wie man die Waren auflädt.

2. Wohin mit den Jägern?

Die Jäger am besten auf ein "Hochland" bringen. Wenn man sie auf ein "Gebirge" oder "Hochlandgebirge" stellt, bekommt man die Felle nicht mit dem Wagen hinunter.

3. Welche Mine lohnt sich?

Hier nach der Reihenfolge:
a. Diamanten
b. Gold
c. Silber

4. Welches Land eignet sich für Pferde und Rinder?

Man sollte schon ein fruchtbares Land nehmen, weil dort die Zucht besser funktioniert.

5. Warum hauen bei mir die Angestellten ab?

Die Ausgaben müssen auf 100 Prozent stehen, dann passiert so etwas nicht!

6. Was nehme ich mit zu den Indianern?

Am besten haben sich folgende Dinge bewährt: Waffen, Felle und Whiskey.

7. Was nehme ich von den Indianern mit?

Am besten: Diamanten, Gold, Silber, Pferde und Rinder.

8. Was ist für den Anfang am besten?

Man sollte erst einmal mit Pferden oder Rindern anfangen, und zwar aus folgenden Gründen:
— Es ist billig.
— Sie vermehren sich schnell, und man kommt dadurch eher zu Geld. *vw*

M 1 Tank Platoon

Christian Niebur aus Reutlingen hat wertvolle Tips für alle Strategen, die sich auf eine Panzerschlacht einlassen wollen.

Grundstrategien

Zuerst aufmerksam den eigenen Auftrag lesen; dort kann man feststellen, wieviel Zeit man zum Einsatz der eigenen Truppe auf seinem Kartenbrett hat.

Handelt es sich um einen Verteidigungsauftrag (Holt Point Blue 1 against enemy attack), muß der Einsatzbefehl an die eigene Truppe schnell erfolgen, weil der Angriff meist nicht lange auf sich warten läßt. Liegt ein Angriffsauftrag vor (capture point red 2), hat man mehr Zeit und kann den Angriff in Ruhe planen.

Der Zug sollte grundsätzlich gleich am Anfang aufgeteilt werden, weil er dann nicht so ein großes Ziel bietet und jeder Panzer für sich als Feuereinheit stark genug ist. Besonders bei Verteidigungsgefechten sollte der eigene Zug nie frontal gegen den Angreifer eingesetzt werden. Es bietet sich z.B. ein paarweiser flankierender Einsatz in die Flanke des Angreifers an.

Ein weiterer Vorteil dieses Einsatzes ist die bessere Möglichkeit für die eigenen Panzer, Ziele aufzufassen. Flankierend kann sich die eigene Truppe leicht einen feindlichen Panzer nach dem anderen vornehmen, und durch die ständige Vorwärtsbewegung der roten Kräfte besteht auch nicht die Gefahr, daß sich das Ziel lange hinter einem bereits getroffenen Wrack verbirgt.

Bei einem eigenen Angriff den Zug ebenfalls aufteilen. Es bietet sich an, einen Panzer in Reserve etwas weiter hinten zu lassen. Der wird dann bei einem eigenen Ausfall oder bei besonders starken roten Verteidigungskräften eingesetzt.

Einsatz der möglichen Unterstützungskräfte:

— Infanterie mit TOW (Panzer-Jäger):

Äußerst wirkungsvoll! Einsatz ist auf die weiteste Entfernung möglich. Fast jeder Schuß ein Treffer. Auch modernste Panzer sind in der Regel spätestens nach dem zweiten Treffer zerstört. Diesen Einheiten möglichst eine flankierende Stellung in einiger Entfernung zum Ziel zuweisen. Sollten sie das Feuer trotz Befehl nicht eröffnen, befindet sich ein Hügel oder Berg in der Schußlinie. Dann muß eine andere Stellung gesucht werden. Das gleiche gilt für den Fall, daß die Geschosse unterwegs bereits explodieren. Vorsicht: Diese Einheiten sind sehr empfindlich gegen Treffer. Ein Treffer bedeutet meist schon das Aus.

— Infanterie:

Langsam und keine hohe Feuerkraft. Eignen sich nur zur Flugabwehr und zum Halten und Durchkämmen von Waldstücken. Beim Angriff kann man sie hinterherführen und durch zerschossene Feindteile leiten, um festzustellen, ob sich noch abgesessene Feldinfanterie dort befindet.

— M 60 Tank Platoon:

Sollte immer zuerst in Marsch gesetzt werden. Aufgrund ihrer niedrigen Geschwindigkeit kommen sie sonst erst an, wenn das Gefecht vorbei ist. Dieser Zug bietet sich zum frontalen Einsatz an. Das hat mehrere Vorteile:

— Der Feind wird frontal gebunden, während unser M-1-Zug ihn flankierend bekämpft.

— Feind kann bei Einsatz M-60-Zug vor M-1-Zug bereits früh aufgeklärt werden.

— Feind erleidet bereits einige Verluste und muß schon eine Menge Munition einsetzen.

Einziger "kleiner Nachteil": Nach dieser Aktion ist in der Regel vom M-60-Zug nicht mehr viel übrig. Aber so bietet sich dem eigenen Zug eine hervorragende Möglichkeit, den Feind ohne eigene Verluste zu schlagen. (Besser die Unterstützungseinheit geht drauf als der eigene Zug!)

— Artillerie:

Mörser: Ernsthafte Wirkung wird nur mit Sprenggeschossen (HE) gegen Infanterie erzielt. Alles andere (z.B. Blenden von Panzern) erweist sich als wenig effektiv.

Feldartillerie: Schon besser! Sehr gute Wirkung gegen Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge. Kann auch gegen Kampfpanzer eingesetzt werden. Dort erzielt man gelegentlich Ausfälle.

Raketenartillerie MLRS: die wirkungsvollste Artilleriewaffe! Kann im Prinzip gegen alle Ziele eingesetzt werden. Bei schweren Kampfpanzern natürlich nur geringe Ausfälle, aber trotzdem probieren.

Tips: Ziele vorher durch Anklicken aufklären und dann

das sinnvollste aussuchen. Bei Festlegung des Zielpunktes bei beweglichen Zielen den Vorhalt, der durch die Verzögerung des Feuers nötig ist, nicht vergessen. Artillerie nur einsetzen, wenn ein wirklich lohnendes Ziel aufgeklärt ist, weil es nach einem Feuerauftrag eine Weile dauert, bis die Artillerie wieder zur Verfügung steht.

— Luftunterstützung:

Kampfhubschrauber: Auch nicht das Gelbe vom Ei! Kreist erst lange Zeit über dem Gelände oder versteckt sich hinter Waldstücken, bevor er mal einen feindlichen Panzer bekämpft. Meist ist das Gefecht bis dahin entschieden oder der Hubschrauber schon abgeschossen.

A-10 A: Ein kurzes und schnelles Vergnügen. Sehr hohe Feuerkraft! Greift erkannte Panzer sofort an. Treffer vernichten Panzer meist sofort. Leider nur sehr kurze Lebensdauer. Wird in der Regel gleich oder beim zweiten Angriff abgeschossen. Scheint so eine Art Kamikaze-Flieger zu sein.

— Zum Schluß noch ein paar Tips:

Unser M 1 hat einen großen Nachteil: Er verfügt über keinen Panzerabwehr-Lenkflugkörper wie z.B. der T 64. Dies macht ihn für Beschuß auf weite Entfernung empfindlich, weil er bekämpft werden kann, ohne sich wirkungsvoll wehren zu können. Man muß daher die eigenen Panzer schnell in günstige Schußentfernung (nah genug an den Feind) bringen.

Seht ihr alle Feindfahrzeuge gelb blinken (vernichtet), und es erscheint trotzdem nicht "All pact units are destroyed", hat sich irgendwo noch einer versteckt. Zum relativ gefährlichen Durchkämmen der einzelnen Geländeteile zuerst die Unterstützungseinheiten einsetzen. Sie klären auf und wenn sie dabei abgeschossen werden, ist das nicht so tragisch (für uns und unseren Zug)! Muß man selbst durchkämmen, weil niemand mehr da ist, unbedingt selber die Richtschützenfunktion übernehmen. Dies gilt übrigens bei allen kritischen Situationen: Übernimmt man selbst Funktionen im Panzer, ist er noch besser, als wenn er mit lauter Experten besetzt ist.

— Und noch ein kleiner Schummeltrick:

Sollte trotz aller guten Tips das Gefecht verloren und der schön aufgebaute Zug futsch sein, dann bei der Anzeige "All US units are destroyed" nicht mit Mausklick weitermachen, sondern Diskette raus und neu starten. So wird die "Tragödie" nicht gespeichert und der Zug steht weiter zur Verfügung.

vw



Musikanwahl dank Cheatmenü: Turrican II

Turrican II (Amiga)

Unendliche Leben und mehr verspricht Oliver Schelzle aus Wedel allen Turrican-Fans.

Wenn die Intro läuft, d.h., das Turrican-Logo erscheint auf dem Bildschirm, drückt man die Leertaste. Nun befindet man sich in einem Musikmenü, in welchem man sich alle Musikstücke des gesamten Spiels in aller Ruhe anhören kann. Um nun unendliche Leben zu erhalten, geht man in Menüpunkt 1 (Intro Musik). Dort drückt man dann die Tasten 4 und 1 hintereinander und verläßt das Menü mit Escape. Durch erneutes Drücken der Escape-Taste startet man das Spiel. Jetzt seid Ihr im Besitz von unendlich vielen Leben und Energielinien. *vw*

Savage Empire

Hier die Fortsetzung der Komplettlösung von "Savage Empire" für alle Avatars, die sich im Dschungel verlaufen haben.

Leider ist die vollständige Adresse des Meister-Avatars verschwunden. Wir möchten also um Zusendung bitten. Besonders die Kontonummer ist wichtig, damit die Goldmünzen schnell auf der Bank landen.

Fangen wir mit dem Auftrag des Yolaru-Häuptlings an:

Er möchte nichts weiter als zehn Nahuatla-Schwerter (Obsidian-Swords). Hierzu gibt es drei Möglichkeiten:

1. Man kann sie in den Häusern der Nahuatla klauen.

2. Man kann sie bei der Nahuatlaschmiedin kaufen.

3. (Meiner Meinung nach die beste Möglichkeit). Da man sowieso beim jetzigen Herrscher der Nahuatla (dank Dr. Spector) unbeliebt ist, greifen einen die Wachen sofort an, wenn man mit ihnen spricht. Aber genau das tut man und von der toten Wache kann man dann ein Schwert erbeuten. Das ist zwar nicht fein, aber einfach.

Wenn man die zehn Schwerter beisammenhat, einfach noch mal den Yolaru-Häuptling besuchen. Er nimmt sich dann die Schwerter und schließt sich der Allianz an.

O.k... nun nach Norden zu den Pindiro:

Endlich eine angenehme Überraschung: Die Herrscherin der Pindiro ist eine sehr weise Frau und sieht in der Allianz eine Möglichkeit, künftiges Blutvergießen zwischen den Stämmen zu verhindern. Sie schließt sich ohne Bedingung an.

Und weil wir schon auf dem Weg sind: Auf zu den Barako:

Hier erfährt man nach einem Gespräch mit der Königin der Barako (man findet sie übrigens auf einem Pfad, der nach Westen aus dem Dorf führt), daß ihre kleine Tochter von einem Gorilla entführt wurde. Der Job ist also klar: Töchterchen retten. Sie wird auf dem Felsvorsprung im Norden gefangengehalten. O.k... also los. Zuerst den Weg zurück bis zum Fluß gehen, aber auf der südlichen Seite des Flusses bleiben. Jetzt am Ufer entlang nach Norden, bis man den Felsvorsprung erreicht. Diesen links liegen lassen und weiter nach Norden, bis es nicht mehr weitergeht. Nun zum Fluß hinunter steigen und zum Wasserfall laufen (er ist auf der Karte eingezeichnet). Soweit wie möglich zum Wasserfall laufen und siehe da... dahinter befindet sich eine Höhle; das Dumme ist nur, daß der Wasserfall den Zugang blockiert. Ein Blick nach oben zeigt aber einen Felsblock, der, falls man ihn bewegen könnte, in den Fluß fallen würde und so den Fluß stauen könnte. Kein Problem: Hoffentlich sind jetzt Granaten zur Hand (2 Stück). Einfach eine Granate hinter den Felsblock werfen und schon rollt er ein Stück. Das Ganze wiederholen und voilà ... der Fluß ist blockiert (use grenade, zum Scharfmachen der Granate, Drop grenade und dann eben richtig zielen).

Dann die Höhle betreten und dem Gang bis zum Ende folgen. Und schon befinden wir uns auf dem Vorsprung. Jetzt noch die Formalität mit dem Gorilla erledigen (ein Gewehrschuß wirkt da Wunder). Mittels des "Eagle Eye"-Zaubers kann das Mädchen schnell lokalisiert werden. Man muß sie dann nur ansprechen und schon ist diese Hürde überwunden. Als letztes holt man sich die Bestätigung bei der Mutter.



Jetzt auf zu den Disquiqui (Kurak und Nahuatla lassen wir vorläufig aus):

Bei den Disquiqui können wir uns gleich zwei Aufträge abholen, denn hierher hat sich der rechtmäßige Nahuatla-Herrscher zurückgezogen, als sein Rivale ihn mit Dr. Spectors Hilfe vertrieb (mehr dazu später). Der Auftrag der Disquiqui lautet nach einigen Verhandlungen den Tyrannosaurus Rex, der die Gegend hier unsicher macht, mit einer Kuhglocke zu versehen, damit man sich vor ihm immer rechtzeitig in Sicherheit bringen kann. Dazu erhält man den Tip, ihn mit einem Speer des Shamad kurzzeitig einzuschläfern und dann die Glocke anzubringen sowie sich in Sicherheit zu bringen, bevor er wieder aufwacht. **Das größte Problem ist es, ihn zu finden. Dabei ist der "Detect Hostile"-Zauber sehr nützlich.** Der T-Rex ist übrigens nur nachts zu finden. Sobald er in Sichtweite ist, den Speer des Shamad vorbereiten (s.o.) und ihn damit angreifen. Er fällt nach dem ersten Treffer sofort um. Nun noch die Kuhglocke anbringen (use bell on t-rex). Nach der Bestätigung des Auftrags durch den Häuptling der Disquiqui geht es weiter.

Wir wandern nun weiter Richtung Westen zu den Barrab:

Hier ist der Häuptling auch gleichzeitig der Schamane. Im Moment ist sein Sohn sehr krank. Seine Aufgabe ist es, ein Medikament zu holen: Die Wurzel einer großen, weißen Pflanze, die auf dem großen Hügel (mesa) im Nordwesten der Barrab wächst. Der Kerl hat dabei allerdings etwas vergessen: das Ding ist riesig und fleischfressend...

Also auf geht's: (Achtung: die Feuerwehraxt sollte man jetzt dabeihaben). Zuerst begeben wir uns von dem Hügel der Barrab hinunter zum Fluß, gehen ein Stück nach Westen am Ufer entlang und dann bei nächster Gelegenheit wieder nach Norden. So jetzt können wir nach Norden bis zu dem kleinen Hügel gehen, der sich unmittelbar vor dem großen befindet. Diesen kleinen Hügel hinaufgehen. An der nördlichsten Spitze dieses kleinen Hügels finden wir einen großen Baum, den wir nun fällen werden: Jemand mit der Feuerwehraxt als Waffe muß den Baum nur ein paar Mal "angreifen" und schon haben wir eine wunderschöne Brücke auf den großen Hügel (great mesa). Dort sehen wir uns ein wenig um und werden sehr schnell die Pflanze finden (zur Not "Detect Hostile" verwenden). Sie ist eigentlich unübersehbar, da sie die einzige ihrer Art ist. Jetzt gilt es, sie zu vernichten: Dazu nur auf die Tentakel schlagen bis alle weg sind; dann ist auch die Pflanze tot (eine Granate wirkt hier Wunder). Jetzt die Wurzel holen und dem Schamanenhäuptling der Barrab bringen. Dieser entpuppt sich dann sogar als ein sehr freundlicher Heiler.

Frisch gestärkt führt uns unser Weg zu den Sakkhra:

Man kann die Sakkhra am einfachsten finden, indem man die Teleporter benutzt. Der Auftrag der Sakkhra lautet: den Tyrannosaurus Rex (The Tunderer), der das Tal nördlich der Sakkhra heimsucht, zu töten. Damit ist das Tal gemeint, das nordwestlich des großen Hügels liegt und tief in das Gebirge hineinführt. Der Tyrannosaurus Rex ist aber nicht durch normale Waffen zu töten.

Wenn man in das Tal geht, sieht man, daß er immer unter einem Felsvorsprung hockt. Wer genau hinsieht, bemerkt sicher den großen Felsblock auf dem Felsvorsprung direkt über seinem Kopf (hähähä). Wir müssen also auf den Felsvorsprung hinauf und nach bewährter Methode den Felsblock bewegen und ihn dem T-Rex auf den Kopf fallen lassen. Um auf den Felsvorsprung zu kommen, gehen wir an der nördlichen Felswand entlang so lange nach Westen, bis wir eine Aufstiegsmöglichkeit finden (vines). Wenn wir oben angekommen sind, einfach nach Osten gehen, bis wir direkt über dem T-Rex stehen. Der Rest ist ein Kinderspiel, sofern wir eine Granate dabeihaben... Der Felsvorsprung, die Schlucht und alles andere ist aus der Karte gut ersichtlich. Jimmi beschreibt das nachher so: der T-Rex sei an einer tödlichen Migräne gestorben...

So, nun wollen wir uns den Südosten von Eodon vornehmen. Beginnen wir bei den Jukari:

Der junge Häuptling der Jukari hat folgendes Problem: In letzter Zeit sei die Lava so weit



vorgedrungen, daß die heilige Höhle der Jukari versperrt sei. Der Auftrag ist nun, in die Höhle zu gehen und ein Fell herauszuholen, das die Geschichte der Jukari beschreiben soll. Die besagte Höhle liegt in der südöstlichsten Ecke Eodons und ist auf der Karte verzeichnet. Der Auftrag ist eigentlich simpel; die einzige Voraussetzung ist der Feuerlöscher aus Prof. Rafkins Labor. Um die Höhle zu erreichen, einfach immer der südlichen Felswand folgen. An Stellen, wo Lava den Weg blockiert, muß der Feuerlöscher einen Pfad schaffen. Die Höhle ist einfach und klein. Das gesuchte Fell kann leicht gefunden werden. Außerdem findet man hier enorm viele Edelsteine. Nun das Fell einfach zum Häuptling der Jukari zurückbringen.

Wenn wir schon mal in der Gegend sind, schauen wir noch bei den Haakur vorbei:

Den Häuptling der Neandertaler findet man am einfachsten durch den westlichsten Eingang zu den Haakurhöhlen. Er beklagt sich über Spinnen, die des nachts ihre Höhlen plündern. Wir sollen nun das Problem an der Wurzel packen und die Spinnenhöhle ausräuchern (hoffentlich sind jetzt genug Fackeln zur Hand, die bei der Verbrennung der Spinnennetze unerläßlich sind). Als Beweis, daß der Job erledigt ist, muß dem Häuptling das Schild seines Sohnes, der in der Spinnenhöhle umkam, gebracht werden. Nun denn, die Spinnenhöhle liegt südlich der Haakur und ist auf der Karte verzeichnet. Sie kann ohne Schwierigkeiten erreicht werden. In der Höhle alle Netze verbrennen (nicht berühren!) und die Spinnen töten. Dabei findet man manch nützlichen Gegenstand (s.o.). Das Schild liegt im nördlichen Teil der Höhle. Der Kampf sollte nicht allzu schwer sein. Die Netze mittels einer brennenden Fackel vernichten (einfach angreifen). Nachdem wirklich alle Spinnen vernichtet sind, das Schild zum König der Haakur bringen.

So, nun zu den wirklich harten Brocken. Zuerst befreien wir nun Aiela aus den Klauen von Darden und den Urali.

Die Urali leben östlich von Eodon jenseits des Gebirges in den Sümpfen (nicht auf der Karte verzeichnet). Ausrüstungsscheck: Wir brauchen genug Pinde (ca. 50), den Fotoapparat und eine Flasche Plachta sowie einen Speer und ein Gewehr mit mindestens zehn Schuß Munition. Zunächst begeben wir uns zu den Yolaru. Von dort aus gehen wir nach Osten und begeben uns in die 2. Höhle von Norden aus gezählt, die sich genau im Osten der Yolaru befindet (auf der Karte eingezeichnet). Vorsicht: genau zählen: es sind fünf (!!) Höhlen. Wie gesagt, wir benutzen die 2. von Norden (diesen Tip bekommt man von einem Einsiedler; aber dies

lasse ich der Kürze zuliebe weg). In dieser Höhle suchen wir in dem Gangsystem nach dem Ausgang, der uns auf die andere Seite des Gebirges bringt. Am einfachsten immer nordöstlich halten. Auf der anderen Seite angekommen, suchen wir östlich nach dem Weg, der schließlich zum Dorf der Urali führt ("Eagle Eye" benutzen). Der Weg führt über viele Flüsse und eine Insel, die von einem T-Rex bewacht wird. Hier kommt wieder der Trick mit dem Speer des Shamad zum Tragen. Sobald der T-Rex schläft, gehen wir zügig vorbei. Kurz vor dem Dorf treffen wir einen Schamanen, der, sobald wir Darden getötet haben, Häuptling werden wird und uns den Auftrag zum Beitritt zur Allianz geben wird; also



merken. O.k... jetzt wirds kompliziert: Wir müssen nun die Höhle finden, in der sich Darden aufhält und wo auch Aiela gefangengehalten wird.

Dazu gehen wir vom Dorf aus nach Westen bis wir den ersten Fluß erreichen. Wir gehen nun hinunter zum Fluß (diesmal wirklich ganz nah am Ufer laufen) und gehen zunächst nach Süden. Egal welche Windungen der Fluß macht, immer am Ufer entlang laufen. Wenn dieser Weg streng befolgt wurde, neigt sich der Fluß nach Norden und wir erreichen nach einiger Zeit die Höhle (sie ist am Tage unübersehbar, Vorsicht bei Nacht, damit man nicht aus Versehen vorbeiläuft). Hat man die Höhle schließlich erreicht, sollte man sich auf Kampf einstellen: Achtung! Die Urali-Wachen benutzen Giftpfeile. Dies kann auch normal geheilt werden; deshalb benötigt man soviel Pinde. Nach kurzem Kampf und kurzer Suche finden wir endlich den Käfig, in dem Aiela gefangen gehalten wird. Natürlich befreien wir sie sofort (einfach die Tür öffnen). Jetzt ist Zeit für Aiela ihre wahren Gefühle für den Avatar zu zeigen. Leider wird diese Szene nun von Darden unterbrochen, der natürlich nicht sehr begeistert ist. Dieser Kerl ist nur mit konzentriertem Beschuß aus dem Gewehr zur Strecke zu bringen (ich brauche acht Schuß). Natürlich schließt sich Aiela der Gruppe sofort an. Sie ist übrigens in Besitz des Riesenedelsteins, den Darden ihr geschenkt hat. O.k... das war der erste Streich, doch der zweite folgt sogleich: Jetzt, nachdem Darden hoffentlich tot ist, ist der Schamane auch Häuptling. Also begeben wir uns auf demselben Weg zurück ins Dorf wie wir gekommen sind. Übrigens kann es nicht schaden wenn wir Aiela mal auf "Love" ansprechen... Von dem



Schamanen erhalten wir jetzt die Aufgabe, die Statue des Echsengottes Fabozz aus einer Höhle im Norden des Urali-Dorfes zurückzuholen. Darden soll sie gestohlen haben. Da sie Macht über Reptilien hat (insbesondere den T-Rex, an dem wir ja nochmal vorbei müssen), ist ihre Wiederbeschaffung unumgänglich. Die Höhle befindet sich tatsächlich genau im Norden des Urali-Dorfes und ist eigentlich nicht zu verfehlen. Die Statue kann relativ schnell in der Höhle gefunden werden. Das Problem ist aber, daß sie zu schwer ist, um getragen zu werden und auch nicht bewegt werden kann.

Des Rätsels Lösung erhält man, wenn man mit der Statue spricht: Sie will viel Licht, um ihre Macht wiederzuerhalten. Fackeln reichen leider ebensowenig wie der "Light"-Zauber. Aber wir haben ja noch eine Lichtquelle! Und so fotografieren wir die Statue mit dem Fotoapparat und siehe da... das Blitzlicht reicht aus. Die Statue bedankt sich und teleportiert sich ins Urali-Dorf. Und das war's auch schon. Damit haben wir also die Kurak und die Urali für die Allianz gewonnen.

Nun zum letzten Problem: den Nahuatla:

Der richtige Herrscher der Nahuatla lebt im Exil bei den Disquiqui. Seine Aufgabe für uns ist logischerweise, ihn wieder auf den Thron zu setzen. Dazu müssen Dr. Spector und der falsche Herrscher vertrieben werden. Das Problem liegt in einem Schutzschirm, der von einer unterirdischen Stadt aus gespeist wird. Diese Stadt wurde von einer hoch technisierten Rasse erbaut und ist jetzt verlassen, aber die alten Maschinen funktionieren immer noch. Geschichtlich gesehen wurde diese Rasse von ihren Dienern, den Myrmidex (einem Ameisenvolk), vertrieben. Nach einem Krieg dieser Rasse und den Myrmidex wurde die Hauptkraftquelle, ein riesiger, schwarzer Stein, von den Myrmidex geraubt und wird nun im Ameisenbau bewacht. Die Generatoren der Stadt werden auch über Entfernung von diesem Stein mit Energie versorgt. Die letzte Aufgabe reduziert sich also auf die Vernichtung des riesigen, schwarzen Steins. So weit, so gut, zunächst müssen wir in die Stadt gelangen. Dazu gehen wir wieder auf den großen Hügel (great mesa), wo wir vorher schon die fleischfressende Pflanze für die Barrab vernichtet haben (s.o.). Auf dem Hügel gehen wir ganz nach Norden, bis wir eine Art Halterung aus Stein finden. Dort setzen wir den Riesenedelstein Aielas ein. Am Mittag trifft dann die Sonne den Stein und wie von Geisterhand öffnet sich in der Ebene eine geheime Tür zur Stadt. Diese Tür bleibt jetzt offen und die Stadt ist jederzeit betretbar. Der Eingang selbst befindet sich direkt südöstlich der Hauptstation der Teleporter. Wir gehen nun zur Stadt hinunter. Dort treffen wir als erstes den kopflosen Roboter Yunapotli. Die Eingänge zur inneren Stadt sind noch verschlossen.

Zuerst setzen wir Yunapotli seinen Kopf wieder auf (USE golden head; wenn wir direkt neben ihm stehen). Sobald dies geschehen ist, erwacht er wieder zum Leben und bietet dem Avatar seine Dienste an, wobei er sich sofort der Gruppe anschließt. Yunapotli kann z.B. die Türen zur inneren Stadt öffnen (einfach auf "Swing" ansprechen). Des weiteren sollte





er auf "Crystal" angesprochen werden, woraufhin er den Brain Crystal (den wir hoffentlich schon von Fritz geholt haben) in seinen Kopf setzt, was bei ihm wie eine Gedächtniserweiterung wirkt. Jetzt gehen wir in die Stadt. Gleich nördlich vom Eingang sehen wir eine Anzahl von Teleportern und eine Projektion. Von der Projektion kann die Geschichte der alten Rasse erfahren werden. Wir müssen nun verschiedene Geräte in der Stadt finden: ein Gerät zur Lokalisierung des großen, schwarzen Steins sowie verschiedene Waffen gegen die Myrmidex. Das Suchgerät finden wir, indem wir durch den nordöstlichen Teleporter gehen.

Am Ziel gehen wir nach Westen bis wir einen großen Komplex finden ("Eagle Eye" benutzen). Wir gehen um ihn herum, denn der Eingang befindet sich auf der Rückseite. Den Komplex nun etwas absuchen. Hier kann alles gefunden werden: Das Suchgerät ist rund mit acht Lampen an der Kante. Die jeweils brennende gibt die Richtung zum schwarzen Stein an. Wichtig ist auch noch der Black Staff (eine Art Feuerwaffe), ein Energieschild und Giftgasbomben. Der Raum, in dem sich dies alles befindet, kann innerhalb dieses Komplexes nur über Teleporter erreicht werden. Und zwar zuerst über den Teleporter im Gewächshaus (im Norden des Komplexes) und dann, wenn man diesen benutzt hat, durch den südöstlichen Teleporter. Dann kann man alles einsammeln. O.k., nun zurück zum Ausgangspunkt (ja nicht verlaufen!). Jetzt kann man die Stadt eigentlich verlassen, aber wer will kann sie noch nach weiteren nützlichen Gegenständen durchsuchen. Dabei kann man noch weitere Bomben und eine Maschine zum Herstellen von Nahrungsmitteln finden.

Nun geht es zur Endschlacht:

Der Eingang zum Reich der Myrmidex befindet sich westlich des großen Hügels (great mesa). Bis dorthin muß man sich schon ganz schön mit den Myrmidex rumprügeln, was aber erst ein lauer Vorgeschmack auf das ist, was uns im Myrmidexbau erwartet... Sobald man den Eingang erobert hat, muß man ein Seil (wir haben doch hoffentlich eines) am Loch festmachen (use vine) und ab geht's in den Bau der Myrmidex... Ab jetzt ist taktisches Geschick gefragt. Man braucht sowohl ein Angriffsteam (bei mir bestehend aus dem Avatar, der mit Black Staff und dem Energieschild bewaffnet ist und Dokray, der sich mit zwei Obsidianschwertern rüstet) und einer Rückendeckung (bei mir ist das Yunapotli, der ebenfalls zwei Obsidianschwerter trägt. (Wie ich feststellte, ist Yunapotli für die Myrmidex unverwundbar). In der Mitte der Gruppe waren



Rafkin und Shamuru jeweils mit modernen Gewehren ausgestattet sowie Aiela mit zwei Bumerangs, die dann an der jeweils bedrängten Front aushelfen konnten. Triolo kämpfte bei mir hauptsächlich mit Sprüchen; insbesondere "Healing" und "Protection". Zweifrontenkriege lassen sich nicht vermeiden. Vorsicht z.B. gleich am Anfang: Sobald wir loslaufen, werden wir von vorn angegriffen, aber schon zwei Runden später kommt eine Offensive von hinten.

Spätestens jetzt kann jeder dankbar sein, wenn der unverwundbare Yunapotli den Gang nach hinten blockiert und sich der Myrmidex von hinten annimmt. Ich kann den Weg nur ungefähr beschreiben: Man muß eine Art Halbkreis laufen, um den schwarzen Stein zu erreichen. Zuerst dem Gang bis zur ersten T-Kreuzung folgen. Dann den südlichen Weg wählen. Ab jetzt immer an der rechten Wand entlanglaufen. Der Weg wird zuerst weiter nach Süden führen, dann sogar nach Südwesten (obwohl das Suchgerät nach Nordosten zeigt); trotzdem unbeirrt an der Wand entlanglaufen und alle anderen Abzweigungen ignorieren. Nach etlichen Kämpfen erreicht man eine große Höhle, wo die erste Schlacht stattfindet. Diese erste große Höhle kann nur heil überstanden werden, wenn sie komplett im Kampfmodus durchlaufen wird. Das dauert zwar um einiges länger, ist aber unerläßlich. Wer es anders versuchen will, dem empfehle ich, vorher abzuspeichern. Ab dieser großen Höhle immer ungefähr in nordwestlicher Richtung gehen. Ab und zu die Umgebung mit "Eagle Eye" überprüfen. Nicht geschockt sein über die Anzahl der Myrmidex! Wie gesagt, der goldene, unverwundbare Roboter Yunapotli ist hier als Rückendeckung sein Gold wert. Schließlich müßte man auf diese Art mehr oder weniger lädiert die Höhle der Ameisenkönigin erreicht haben. Diese ist der letzte Feind, der vernichtet werden muß. Also mit den Feuerwaffen (Granaten, Gewehre, Black Staff usw.) immer draufhalten, bis auch dieses Vieh verendet. Hinter der Königin liegt der Raum, in dem der große, schwarze Stein ist. Als letzte Tat müssen wir uns noch genau vor den Stein stellen und so lange auf ihn einschlagen, bis er explodiert.

vw

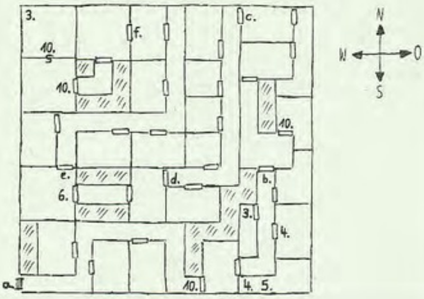
Secret of the Silver Blades

Rollenspielfan Christian Jagow aus Ahaus hat das Geheimnis der Silberklinge gelöst und versorgt alle Helden mit der Komplettlösung.

Es gibt zwei Anmerkungen zum Erschaffen einer erfolgreichen Gruppe: mindestens zwei Kleriker mitnehmen, keinen Elf wählen, da er nicht wiederbelebbar ist.

Das Abenteuer beginnt in der Stadt New Verdigris. Der dort amtierende Bürgermeister erwartet uns mit magischen Gegenständen und gibt uns gleich den ersten Auftrag: Wir sollen den Brunnen der Weisheit schützen. Eile mit Weile, denn zuerst wird das getan, was man jedesmal, wenn man die Stadt betritt (falls nötig), erledigt: die verschiedenen Geschäfte besuchen, in die Kneipe gehen (Informationen), beim alten Mann vorbeischauen (man bekommt manchmal nützliche Gegenstände von ihm) und Zaubersprüche lernen. Der schnellste Weg zum Well of Knowledge ist der Teleporter. Dort angekommen, hören wir das Scheppern von Rüstungen. Wir gehen raus, um zu sehen, was los ist. Von der einen Seite bewegen sich Priester und Diebe langsam auf uns zu. Auf der entgegengesetzten Seite stehen Magier und Soldaten. Da man uns nur Negatives über den Schwarzen Zirkel berichtet hat, greife ich die Magier an. Die Priester stoppen und sehen dem Kampf zu. Nach einer siegreichen Schlacht erwarten wir die Dankbarkeit der Priester. Doch diese fanatischen Kerle greifen uns hinterher an! Unsere geschwächte Party schafft es trotzdem noch, den Angriff abzuwehren. Einer der Priester stammelt vor seinem Dahinscheiden noch etwas von einem Schatz. Auch erfahre ich, daß der Schwarze Zirkel den Brunnen einnehmen will und versucht, den Drachen, der ihn beschützt, zu töten.

Kaum betreten wir den äußeren Ring um den Brunnen, greifen uns Jungdrachen an. In weiser Voraussicht schütze ich meine Party mit "Resist Fire", bevor wir weiter in Richtung Brunnen marschieren. Ich hatte mich nicht getäuscht: Eine Horde ausgewachsener Drachen greift an. Der Brunnen wird von einem riesigen Dra-



CASTLE (LEVEL 1)
(SANCTUM OF THE DREADLORD)

Legende:
= Wand
= Tuer
= Geheim bzw. Illusionstuer
= nicht betretbares Feld
= Treppe

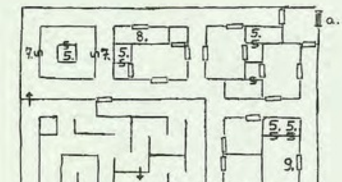
1.-6. siehe CASTLE (LEVEL 3)
7.-9. siehe CASTLE (LEVEL 2)
10. Lich bzw. magischer Mund

a. Treppe zum CASTLE (LEVEL 2)
b. zum Oeffnen Tuer auftreten
c. zum Oeffnen silbernen Schluessel benutzen
d. zum Oeffnen 'OSWULF' eingeben
e. zum Oeffnen goldenen Schluessel benutzen
f. zum Oeffnen messingfarbenen Schluessel benutzen

chen verteidigt. Nach einem harten Kampf liegt das Ungetüm leblos vor uns. Der Brunnen gibt uns hilfreiche Tips, wenn man ihm Gems opfert. Er erzählt, daß der Schwarze Zirkel versucht, den Dreadlord, eine böse unberechenbare Macht, wiederzuerwecken. Außerdem klärt er uns über die Wirkungsweise der Teleporter auf: Sie funktionieren nur, wenn die Portale auf beiden Seiten geöffnet sind. Auch erhalten wir einen neuen Auftrag: Wir sollen ein Amulett holen, das für den weiteren Spielverlauf von großer Bedeutung ist (mit dessen Hilfe finden wir die drei Schlüssel, die die Türen zum Dreadlord öffnen werden). Das Problem: Ein Drache bewacht das Schmuckstück. Ein anderes, kleineres Exemplar behütet einen Schatz nördlich von New Verdigris. Da wir nicht mehr genug Gems nachwerfen können, wirft uns der Brunnen raus.

Wir gehen zurück nach New Verdigris und von dort aus zum Drachenhort (Journal-Entry 1). Auf dem Weg dorthin finden wir einen Zettel vom Schwarzen Zirkel an Marcus, den Zauberer. Er steckt also mit dem Schwarzen Zirkel unter einer Decke! Wir eignen uns das Amulett an. Es öffnet sich ein Portal, mit dessen Hilfe wir schneller nach New Verdigris kommen. Wir verlassen die Stadt durch den östlichen Ausgang, halten uns im Labyrinth immer nordöstlich, kommen an einem verlassenen Minenschacht vorbei, gehen an einer Stelle, wo links von der Tür, durch die man kam, zwei offene Durchgänge sind, durch den ersten und dann durch eine an der linken Seite liegende Tür, folgen dem Gang und halten uns dann weiterhin nordöstlich. Nach dem Sieg über den Drachen öffnet sich wiederum ein Durchgang, und wir sparen uns den Rückweg. Zurück in New Verdigris gehen wir u.a. zur Bank und deponieren dort unser Geld. Aber dann fängt wieder der Ernst des Lebens an: Wir müssen den Verräter Marcus zu seinen Ahnen schicken. Doch gleich beim Betreten seines Zimmers laufen wir in eine Falle, die jedem eine Menge Hitpoints abzieht. Dem aber nicht genug, schickt uns Marcus noch ein paar Gegner auf den Hals und verschwindet. Aber alle Gegner trugen magische Waffen und Rüstungen, deren wir uns nach deren Niederlage annehmen. Das Magiegeschäft wird dann weiterhin von den Leuten der Stadt mit billigeren Preisen weitergeführt. Wir heben einen Teil der Gems von der Bank ab und befragen den Brunnen über den weiteren Spielverlauf.

Wir erfahren, daß der Schwarze Zirkel das Old Ministrantive Building eingenommen hat. Wir verlassen das Brunnengelände im Süd-

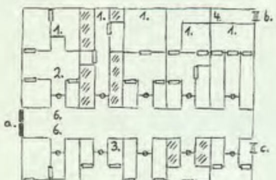


CASTLE (LEVEL 2)

Legende:
= Wand
= Tuer
= Geheim- bzw. Illusionstuer
= nur von einer Seite begehbare Tuer
= Treppe

1.-6. siehe CASTLE (LEVEL 3)
7. Falle
8. Anfuehrer mit 'Storm Giants'
9. Amulett

a. Treppe zum CASTLE (LEVEL 3)
b. Treppe zum CASTLE (LEVEL 1)



CASTLE (LEVEL 3)

Legende:
= Wand
= Tuer
= Drehtuer
= nicht betretbares Feld
= Ausgang
= Treppe

1. Hebel
2. verrueckter Priester
3. Teleporter
4. Teleporter mit kurzer Reichweite / Moment der Disorientation
5. Schatz
6. Sargatha, Kastellanin des Dreadlords

a. Ausgang zu CREVASSE
b. Treppe zum CASTLE (LEVEL 2)
c. Treppe zum DUNGEON (LEVEL 1)

westen und gehen mit Hilfe der Karte (Journal-Entry 45) in Richtung des Black Circle HQ. Wir gehen aber durch die Tür, die kurz vor dem Ziel aus der Karte herausführt, da die Tür vor dem Ziel verschlossen ist. Nun halten wir uns nordwestlich und vergleichen ständig mit einer anderen Karte (Journal-Entry 38). Im Black Circle HQ versorgen wir uns zunächst mit magischen Waffen aus der Waffenkammer und durchsuchen den Raum des Kommandeurs. Bei dieser Gelegenheit finden wir auch gleich einen Teleporter zum Brunnen. Wir erfahren auch, daß das Inner Sanctum mit einem See voll von Jungdrachen umgeben ist. Gut zu wissen! Auch soll jemand aus Phlan bald umgebracht werden.

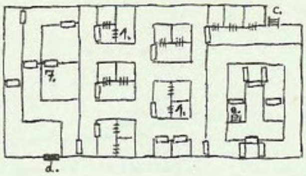
Als wir das Hauptquartier betreten, schrillt der Alarm. Wir sehen in einem Raum das besagte Opfer, das aber noch nichts über die Pläne des Kommandeurs weiß. Deshalb flüchtet es. Im nächsten Raum erscheint ein Magier, der uns eine Warnung zukommen läßt. Aber wir hören natürlich nicht darauf. Doch schalte ich aus Vorsicht den Suchmodus an. Glücklicherweise, wie sich im nächsten Raum herausstellt. Ein Magier läßt einen Flammenball auf uns zurollen. Jetzt treffen wir das Opfer wieder, beruhigen es und hören uns seine Geschichte an: Sie ist eine Sekretärin aus Phlan und fungiert nun als Mittelsmann zum Schwarzen Zirkel. Der Rat arbeitet eine Allianz zwischen dem Schwarzen Zirkel und den roten Zauberern aus. Sie gibt mir eine Karte und flüchtet. Im darauffolgenden Raum warnt man uns zum letzten Mal. Mutig, aber doch verunsichert, wagen wir uns weiter.

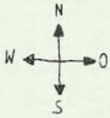
Wir betreten den Trainingsraum der Magier, die sofort auf uns losgehen. Nach einem schweren Kampf wenden wir uns dem anliegenden Raum zu. Es ist die Bibliothek, in der wir einige Schriftrollen finden. Doch die Freude ist nur von kurzer Dauer: Der nächste Gang wird von einem Magier blockiert, der gerade einen Zauber ausgesprochen hat: Hunderte von Kreaturen bewegen sich langsam auf uns zu... Aber wir bleiben mutig stehen, und ein Mitglied der Gruppe erkennt, daß die Truppe nur eine Illusion war. Nachdem wir den Jungdrachensee überwunden haben (Resist Fire), betreten wir das innere Heiligtum des Schwarzen Zirkels. Daß die Magier darüber nicht erfreut sind, liegt ja wohl auf der Hand.

Wir finden hinterher einen Teleporter und Materialien über die Pläne des Schwarzen Zirkels. Wir befragen den Brunnen wieder über die weitere Vorgehensweise. Aus seinen Tips geht hervor, daß wir in ein Dungeon kommen müssen, dessen Eingang sich im untersten Level einer Mine befindet. In der Mine soll ich mich auch mit einem Derf Strongarm treffen. Also machen wir uns auf den Weg zur Mine (Journal-Entry 38). Wir gehen, nachdem wir die Wächter überwunden haben, in den Tempel des Tyr, heben den Tempelschatz, finden einen Teleporter zum Brunnen und durchsuchen alle Räume westlich des Tempels. Danach betreten wir den Raum im Nordwesten durch die Illusionstür und sehen durch einen Spalt, was sich im gegenüberliegenden Raum abspielt: eine Minotaurengruppe rastet dort. Da wir beim Angriff sozusagen durch die Wand kommen, überrumpeln und besiegen wir die Gegner problemlos.

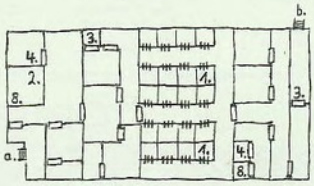
Im östlichen Teil des Tempels finden wir Derf Strongarm. Wir hören uns seine Geschichte an: "Vor 300 Jahren gab es zwei Brüder: Oswulf, ein Paladin, und Eldamar, ein Magier. Beide waren mächtig. Als Eldamar älter wurde, wurde er wahnsinnig und isolierte sich. Er wollte als Lich wiedergeboren werden, um seine Macht zu vergrößern. Oswulf versuchte, das zu verhindern und sammelte 12 Helden, die er die Gruppe der "Silver Blades" nannte, und bekämpfte Eldamar. Viele fielen, doch wurden die Truppen Eldamars zurück zum Schloß getrieben. Aber Oswulf wollte nicht weiterziehen und den Bruder töten. Statt dessen froren unsere Magier das Tal ein. Während des Zaubers griffen die Gegner an, und Oswulf fiel. Ich bin der letzte der Silver Blades. Der Schwarze Zirkel versucht, den Zauber rückgängig zu machen. Also müssen wir etwas unternehmen, doch zuerst müßt ihr beweisen, daß ihr es wert seid, Silver Blades zu werden.

Bevor Oswulf starb, brach er seinen Stab in acht Teile und versteckte sie in den ersten acht Etagen dieser Mine. Bringt sie mir, und ihr habt den Test bestanden." Also los. Hier ist die Beschreibung, ausgehend





DUNGEON (LEVEL 1)



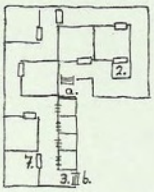
DUNGEON (LEVEL 2)

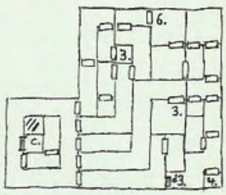
Legende:

- = Wand
- = Tuer
- = Gefaengnistuer
- = Ausgang
- = Treppe

1.-5. siehe DUNGEON (LEVEL 10-8)
6.,7. siehe DUNGEON (LEVEL 7-5)
8. Teleport mit kurzer Reichweite

a. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 3)
b. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 1)
c. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 2)
d. Ausgang zu CREVASSE
e. geblockte Treppe (spaeter frei)





DUNGEON (LEVEL 4) DUNGEON (LEVEL 3)

Legende:

- = Wand
- = Tuer
- = Gefaengnistuer
- = nicht betretbares Feld
- = Treppe

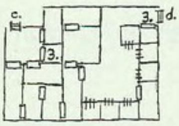
1.-5. siehe DUNGEON (LEVEL 10-8)
6.,7. siehe DUNGEON (LEVEL 7-5)

a. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 5)
b. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 3)
c. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 4)
d. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 2)

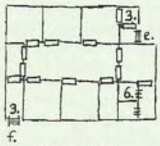
vom Wheel Lift, zu einem Teil des Stabes. Die Richtungsangaben beziehen sich jeweils auf die Stelle, wo sich der nächste Durchgang (!) vom jeweiligen Standort aus befindet.
Level 1: W/SW/W/W/NW/NO/O/N/N/W/W/NW/N/N/N
Level 2: W/W/N/NW/W/N/N/N/O
Level 3: N/N/N/NO/O/O/O/O
Level 4: S/SO/SW/SO/O/O/O
Level 5: N/NW/W/NW/N/NW/W/SW/NW/N/N/NO/NO
Level 6: W/W/W/W/W/SW/SW/SW/NW/NW
Level 7: S/S/SO/S/S/S/SW/SW/SW/NW/NW
Level 8:S/S/SW/SW/S/S/O/O/O

Wenn man die anderen Enden der Mine absucht, findet man manchmal eine Stelle, an der man, wenn man gräbt, Gems findet oder das Lager einiger Monster, die nach ihrem Ableben magische Schätze preisgeben. Im 6. Level der Mine finde ich nicht nur einen Teil des Stabes, sondern befreie auch eine Gefangene, Vala. Sie gehörte zu den Silver Blades und wird uns unterstützen. Nachdem wir alle Teile beisammen haben, kehren wir zu Derf zurück. Dieser freut sich erstmal, daß die totgeglaubte Kampfgefährtin noch lebt und gratuliert uns zur bestandenen Prüfung. Er spricht einen Zauber aus, und der Stab ist wieder ganz. Er händigt ihn uns aus, denn wir werden ihn brauchen, um am Tor vorbeizukommen. Nun gehören wir zu den Silver Blades. Wir sollen nun den Weg ins Schloß finden und den Dreadlord besiegen. Der Flaschenzug fährt aber nur ins Level 8, da er tiefer blockiert ist. Wir durchsuchen Level 8 und finden einen kaputten Teleporter, den wir auf gut Glück benutzen. Weg dorthin: N/W/W/SW/W/NW/N/N/NO. Der Teleporter bringt unsere Gruppe in Level 9. Es lohnt sich, dieses Level zu durchsuchen: Man findet eine Tasche voller Gems (insgesamt 4mal). Danach gehen wir ins Level 10. Der Weg zum Dungeon ist größtenteils von Medusen und Basilisks blockiert. Weg zum Dungeon (Level 10): O/O/O/O/O/SO/S/SO/SO/S/SO

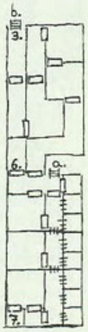
Im Dungeon (Level 10) erwartet uns die Widerspiegelung eines Verrückten, welcher sich amüsieren wird, wenn wir vernichtet werden. Diesen Spaß werden wir ihm nicht gönnen! In einer Zelle nördlich vom Eingang befreie ich einen Gefangenen, der schon früher mit anderen versucht hatte, die Stadt zu befreien. Am Ausgang stellt mich das Image vor die Wahl, gegen seine Kreaturen (Iron Golems) zu kämpfen oder ihm eine Frage zu beantworten. Wir entscheiden uns für die Frage. Wenn man die Frage falsch beantwortet, wird man zum Brunnen der Weisheit teleportiert und kann sich die Antwort erkaufen. Hier alle Antworten in der richtigen Reihenfolge: Your Heart — Your Word — Your Breath — River — Water — Silence — Wind — Fire. In Level 9 sehen wir im zweiten, östlich gelegenen,



DUNGEON (LEVEL 6)



DUNGEON (LEVEL 5)

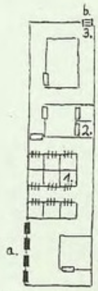


DUNGEON (LEVEL 7)

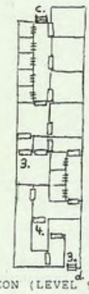
Legende:
= Wand
= Tuer
= Gefaengnistuer
= Treppe

1.-5. siehe DUNGEON (LEVEL 10-8)
6. Sphinx
7. Schluessel

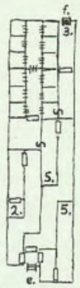
a. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 8) oder zum COMPOUND
b. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 6)
c. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 7)
d. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 5)
e. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 6)
f. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 4)



DUNGEON (LEVEL 10)



DUNGEON (LEVEL 9)



DUNGEON (LEVEL 8)

Legende:
= Wand
= Tuer
= Gefaengnistuer
= Geheim- bzw. Illusionstuer
= Ausgang
= Treppe

1. Gefangener
2. Teleporter
3. Widerspiegelung eines Verrueckten
4. Schatz
5. Falltuer

a. Ausgang zur MINE (LEVEL 10)
b. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 9)
c. Treppe zu DUNGON (LEVEL 10)
d. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 8)
e. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 9)
f. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 7) oder zum COMPOUND

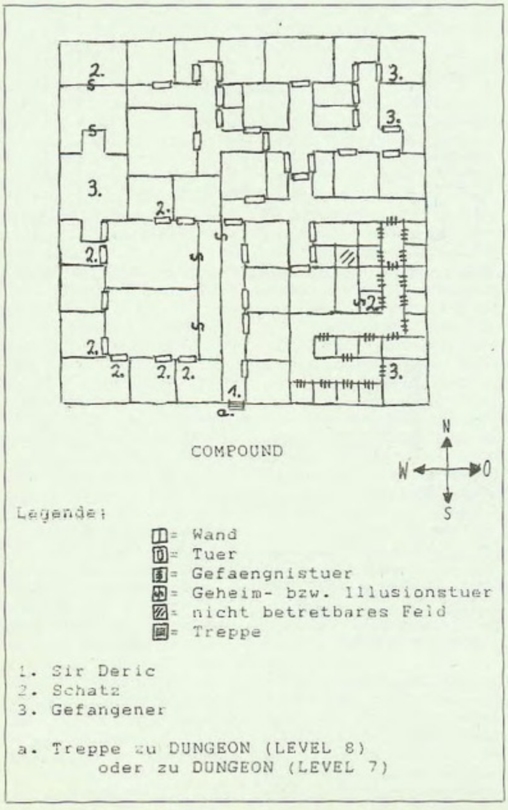
Raum einen Gefangenen. Zu spät bemerke ich, daß alles nur eine Illusion war. Aber wir werden für den Kampf kurze Zeit später entschädigt: Wir finden einen Schatz.

Das Level 8 ist bis auf einen Teleporter vollkommen uninteressant. Wenn wir das 8. Level verlassen wollen, bieten sich uns zwei Möglichkeiten in Form von Treppen an. Ich entscheide mich für die rechte und betrete den Compound. Dort werde ich sogleich von einem Kämpfer angefahren, den ich besänftige. Der Kämpfer heißt Sir Deric und fragt, ob wir ihm helfen würden, seinen vom Schwarzen Zirkel entführten Freund zu suchen. Natürlich nehmen wir ihn mit. Im Südosten des Compounds ist ein Elf dem Sterben nah. Er gibt uns einen Talisman, mit dem wir Illusionstüren ausfindig machen können. Wir finden am Ende des Ganges vor der Treppe die erste Tür und noch eine im darauffolgenden Gang. Hinter dieser Tür ist ein großer Meetingroom, der leider gerade benutzt wird.

Wir verlassen den Raum im Nordwesten. Dort unterbrechen wir gerade eine Zeremonie. Die erbosten Magier greifen sofort an. Nach einer siegreichen Schlacht befreien wir Sir Derics Freund. Sir Deric verläßt unsere Gruppe. Nachdem wir den Compound ausgeplündert haben (Schätze), gehen wir ins Level 7 und holen den 1. Schlüssel.

Die Sphinx gibt nur wertlose Tips. In Level 6 ist in einem Raum östlich der Treppe ein Magier, der nach unserem Angriff verschwindet. Wir finden einen Bericht. In Level 5 gibt uns eine Sphinx eine Karte des 2. Schlüssels für ihre Freiheit. In Level 4 eignen wir uns den 2. Schlüssel an. Im Nordosten des 3. Levels treffe ich wieder eine Sphinx, die uns u.a. von einer Waffenkammer im Südosten erzählt, die wir einige Zeit später leerräumen.

Fortsetzung in Heft 7/91





DR. BOBO ANTWORTET

Future Wars

Benjamin Lienig und Ingo Ruderisch aus Berlin betätigen sich als Zeitreisende und sind auf unlösbare Probleme gestoßen.

Sie haben gerade den Mönch im Kloster mit dem schlechten Wein vergiftet. Anschließend haben sie sich die Magnetkarte und die Steuerung unter den Nagel gerissen. Leider hat sie jetzt das Abenteurerglück verlassen. Die beiden wissen nicht mehr weiter. Kann ihnen jemand auf die Sprünge helfen? *vw*

Conquest of Camelot

Wolfgang Gruber aus Neuhofen in Österreich hat zwei Fragen zu Sierras "Conquest of Camelot":

1. Wie verhält man sich beim Mad Monk, den man kurz nach den Riddle Stones trifft?

2. Welchen Gegenstand muß man der Ice Maiden in Bath bringen und wo findet man ihn?

Welcher wackere Ritter kann Wolfgang aus der Bredouille helfen? *vw*

The Secret of Monkey Island

Markus Kreksch aus Nürnberg ist es bis jetzt nicht gelungen, den sagenumwobenen Schwertmeister ausfindig zu machen. Er hat zwar den Gemischtwarenhändler verfolgt, doch dieser ist ihm immer wieder entwischt.

Tja, Markus, da gibt's nur eins: nicht aufgeben. Wie Du schon richtig erkannt hast, ist der Händler der Schlüssel zum Erfolg. Es bleibt Dir nichts anderes übrig, als dem Burschen weiterhin auf den Fersen zu bleiben. Du mußt nur aufpassen, daß er Dir im Wald nicht stiftengeht. Verwechsle ihn auf der Übersichtskarte nicht mit den Piraten. *vw*

Karateka

Stephane Di Carlo aus Roodt in Luxemburg betätigt sich als "Karateka". Leider kommt er jetzt nicht mehr so recht voran. Immer wenn er durch die Gittertür gehen will, wird Ihm seine ganze Lebensenergie abgezogen. Sicher weiß jemand von Euch, wie man dieses Problem umgehen kann. *vw*

Maniac Mansion

Hans Bohne aus St. Anton spielt das unverwüstliche "Maniac Mansion" von Lucasfilm auf seinem Amiga. Trotz zahlloser Versuche scheitert er jedoch an der Stahl-Sicherheitstür. Welcher unerschrockene Abenteurer räumt ihm den Weg frei? *vw*

Die Antwort zu Last Ninja 2

Sven Pohl aus Müritz hatte in der Kanalisation Schwierigkeiten mit dem Krokodil. Sebastian Eichholz aus Münster hat die Lösung des Problems parat.

Dem grünen Tierchen ist nur mit einem Molotov-Cocktail beizukommen. Allerdings liegt so eine Feuerbombe nicht an jeder Straßenecke rum, sondern nur an einer ganz bestimmten. Man geht vom Startbild aus nach rechts unten und überquert die Straße bei "Grün". Nun geht's wieder nach unten, und zwar so lange, bis man nur noch über die Straße gehen kann, aber nicht mehr an ihr entlang. Man stellt sich vor den Gegenstand, der beim Eintreten in das Bild geblinkt hat. Nun den Feuerknopf drücken und den Joystick nach rechts unten drücken. Bevor Ihr in der Kanalisation zur Tat schreiten könnt, müßt Ihr den Cocktail erst an der Fackel anzünden. Auf geht's zur Großwildjagd. *vw*

Musha Aleste (Mega Drive)

Thomas Must vom CWM-Versand spielt, genau wie gewisse Spieleredakteure, nicht nur beruflich. In seiner Freizeit erknobelte er für uns einige "Musha Aleste"-Tricks. Sieben Leben erhaltet Ihr, wenn Ihr in einer Spielpause das Kreuz nach rechts, unten, rechts, unten, links, oben, links, oben drückt und danach die Feuertasten B, C und A betätigt. Gute Bewaffnung springt wiederum für folgende Kombination heraus (ebenfalls über PAUSE): B, B, C, B, B, C, oben, unten und A.

Der Satellitenvorrat schließlich profitiert von folgendem Cheat: Pause, oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, links, links, rechts, rechts, rechts, C, C, B und A. *wi*



Der "Tip des Monats"-Gewinner der *POWER PLAY* 4/91, der Super-Mario-Fan Tobias Reich, hat sich seine 500 Mark mehr als verdient: In diesen Tagen erreichte mich ein Schreiben, in dem er uns über seine weiteren "Super Mario World"-Experimente auf dem laufenden hielt und unentgeltlich ein paar Ergänzungen nachreichte. Das nenn' ich Service. Seine Tips, durch Sternenwelthilfestellungen aus der Feder von Gerhard "Ad Astra" Koros ergänzt, findet Ihr auf diesen Seiten. Schade, daß die meisten von Gerhards Karten für die grünen Seiten ein wenig zu bunt geraten sind. Neben diesen Mario-News dürfte auch für Nintendo-lose Videospieler das eine oder andere Schmankerl dabei sein. Der aktuelle Tip des Monats fällt wieder unter die Rubrik "Kurz und Flink". Stefan Paintner aus Köln war der erste, der uns mit einem "Easy"-Cheat zum Redaktionsliebling "Gynoug" belieferte.

Wie immer wünsche ich Euch viel Spaß beim Reisen, Ballern und Mogeln,

Winnie

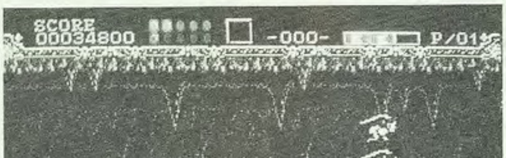
TIP DES MONATS

Gynoug (Mega Drive)

Die Spielstufe "Easy" fehlt auffälligerweise im Menü der Prachtballerei "Gynoug". Eine ganze Reihe von Mega-Drive-Profis tüftelte über der offensichtlichen Nachlässigkeit der Programmierer. Stefan Paintner aus Köln war der erste, der uns schließlich mit dem ultimativen Gynoug-Cheat versorgte. Begebt Euch ins Optionsmenü und wählt Euren Schwierigkeitsgrad zur Abwechslung einmal mit gleichzeitig gedrückten Feuertasten (alle drei: A, B und C). Jetzt Start drücken, und das ersehnte "Easy" erscheint. Einen der ersten Gags des Spiels (aus dem ersten Level und aus Rainers gut gefüllter Tips- und Trickstüte) wollen wir Euch ebenfalls nicht vorenthalten: Wer flink ist, ballert die Vulkane ab, noch bevor sie richtig losspucken. Wer noch flinker ist, hat sie schon vernichtet, noch bevor der erste Lavakrümel den Vulkan verlassen hat. Ihr müßt extrem schnell sein: Zur Strafe hetzt das heimtückische Modul zwei geflügelte Wasserspeier (von hinten!) auf Euch. *wi*

California Games (Lynx)

Die meisten Lynx-Besitzer dürften den gesprächigen Vogel kennen, der beim dritten Surf-Unfall auftaucht und höhnisch fragt "Having fun yet?". Er erscheint, wenn man beim Sturz entweder beim unteren Bildschirmrand herausfährt oder die A-Taste lange gedrückt hält. Gunnar Hillebrecht aus Wenden schaffte es sogar, diesen Vogel zu sich herunterzuholen. Wartet mit Eurem dritten Surf-Crash so lange bis Euch nur noch vier Sekunden verbleiben. Bei Eurem Sturz müßt Ihr nun aus dem unteren Bildschirmrand herausfahren. Der Surfer wedelt nun mit den Armen, die Zeit läuft ab, und der Vogel taucht auf. Der Bildschirm scrollt aufgrund des "Time Out" nach links, der Vogel ist im Bild, während der Surfer von oben herab auftaucht. Auf seinem Weg in die Wogen nimmt er den Vogel einfach mit hinunter! *wi*



Kennt Ihr diese beiden Typen?

Casino Games (Master System)

Keine Spielbank ist vor Dennis Vukosav aus Saarbrücken sicher. Wer wie Dennis bei "Casino Games" den Namen "Mrs Josx" und die Nummer 0004998588 eingibt, bekommt eine gewaltige Geldsumme aufs Konto gebucht. Einmal z. B. die Slot Machine gespielt, und schon gehört das Casino Euch. *wi*

Side Pocket (Game Boy)

Immer klappt der kleine "Side Pocket Billard"-Trick von Sebastian Eichenholz leider nicht; da Ihr dabei aber auch nichts verlieren könnt, solltet Ihr ihn ruhig ein paarmal ausprobieren. In der Pocket-Spielart müßt Ihr, falls nur noch eine reguläre Spielkugel auf dem Tisch liegt, den Cue-Ball in das mit Stern gekennzeichnete Loch versenken. Eventuell gewinnt Ihr so ganze zehn "Remaining Balls". *wi*

Penguin Boy (Game Boy)

Qualität statt Quantität: Marius Burchardt aus Alsdorf hat die ersten vier Paßwörter zu "Penguin Boy" erspielt. Hier sind sie:

6 AD 1990
11 WB 5403
16 BF 8163
21 DA 2945

wi

Super Mario World (Super Famicom)

Der Gewinner des vorletzten "Tip des Monats"-Preisgeldes, Tobias Reich aus München, meldet sich noch einmal zu Wort. Die von ihm kartografierten und beschriebenen Mario-Levels 1, 4 und 5 bezeichnet er als vollständig, zu den anderen möchte er jedoch ein paar Kleinigkeiten nachtragen. Kramt also noch einmal Eure *POWER PLAY 4/91* heraus und schlagt die Super-Mario-World-Lösung auf Seite 80 auf.

Zu Level 2: Das Geisterhaus 2Ga sollte man nur betreten, wenn man fliegen kann; rennt ein Stückchen nach rechts, bleibt stehen, rennt nach links und fliegt dann am linken Rand nach oben. Auf der Plattform angekommen, rennt Ihr nach rechts und gelangt so in einen Level, in dem es kein Monster, dafür jedoch massig Extras gibt. Das südliche Geisterhaus 2Gb sollte man ebenfalls nur als flugtauglicher Mario betreten. Sucht Ihr es gründlich ab, findet Ihr einen Endgegner, nämlich einen riesigen Geist. Habt Ihr ihn vom Bildschirm geputzt, gelangt Ihr zu einem Sternenteleporter. Das bedeutet, daß man Super Mario World allein durch die Levels 1, 2 und 6 und durch ein paar Sternenwelten siegreich beenden kann.

Außerdem könnt Ihr von der Stufe 1a zum grünen Ausrufezeichen des zweiten Levels gelangen. Sucht einfach danach, holt Euch aber zuvor das rote Ausrufezeichen der dritten Stage.

Zu Level 3: Von Abschnitt 2b aus könnt Ihr ebenfalls zu einem Sternenteleporter kommen. Fliegt einfach an verschiedenen Stellen in die Höhe.

Zu Level 6: Den dritten Abschnitt müßt Ihr bis zu 20mal durchspielen, um zur rechten Röhre zu kommen. Ein Patentrezept gibt es nach Tobias' Aussage nicht: Probiert es so oft, bis Ihr zu einem Abschnitt mit Schlüssel gelangt. So kommt Ihr zu den Röhren im siebten Level. Zwischen den beiden Röhren liegt ein (übrigens knallharter) Level. Bei den linken Röhren im sechsten Level kommt Ihr wieder heraus.

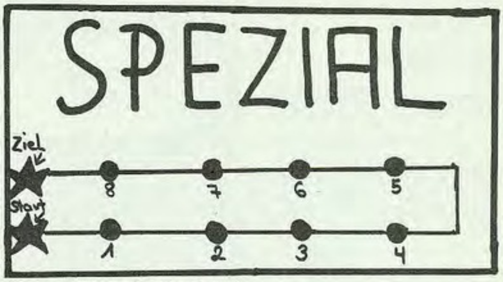
Zu Level 7: Wer sucht, der findet: Auch von Abschnitt 5 aus könnt Ihr zu einem Sternenteleporter kommen.

Gerhard Koros aus Sigmarszell hat ebenfalls noch ein paar Tip'n'Tricks auf Lager: Verbindet alle Sterne der Sternenwelt miteinander, und der Weg in eine Spezial-Stage steht Euch offen. Dort erwarten Euch acht ("beinharte" — Gerhard) Levels. Spielt diese durch, und die Hälfte aller Super-Mario-Monster verwandeln sich in andere Wesen. So wird z. B. eine fleischfressende Pflanze zu einem Kürbiskopf; die Schildkröten verwandeln sich gar in Mario-ähnliche Gestalten.

Zu Sternenwelt 2: Schnappt Euch das blaue Pferdchen, bohrt Euch auf der rechten Seite nach unten, und schon besitzt Ihr den Schlüssel.



Eine Karte der Sternenwelt von Super Mario World



Die Spezial-Stage der Sternenwelt

Zu Sternenwelt 3: Nehmt einen der blauen Blöcke und versucht damit das Monster in der Wolke zu bewerfen. Habt Ihr das geschafft, könnt Ihr selbst in die Wolke springen und von dort zum Schlüssel fliegen.

Zu Sternenwelt 5: Ihr besitzt doch das blaue Pferdchen aus der zweiten Sternenwelt noch? Freßt gleich zu Beginn der fünften Welt die Schildkröte und fliegt dann nach schräg rechts oben. Solltet Ihr noch nicht alle drei Ausrufezeichen gefunden haben, fliegt Ihr ganz oben heran und laßt Euch hinten herunterfallen. Dort freßt Ihr noch eine Schildkröte und fliegt zum Schlüssel. Der Weg zur Spezial-Stage ist frei!

Ach, ja: Füttert das Pferdchen doch einmal mit zehn dunklen (dafür gibt's ein Ei mit rotem Pilz) oder zwei hellen Äpfeln. Für letzteres erhaltet Ihr ein Ei mit grünem Pilz. *wi*

Dondokodan (PC-Engine)

Wer einen Multi-Player-Adapter für die PC-Engine besitzt, kann nicht nur "Bomber Boy" spielen, sondern auch ein paar zusätzliche "Dondokodan"-Credits scheffeln. Roland Kuhl aus Puchheim verrät Euch Schritt für Schritt, wie's gemacht wird: Schließt beide Joypads an den Adapter an und beginnt eine Zwei-Spieler-Partie. Laßt jetzt einen der beiden Gnome sterben und spielt Euch mit dem anderen so weit wie möglich vor. Sobald dieser nun auch sein letztes Leben verliert und in astraler Form aus dem Bild entfliegt, schnell den anderen Zwerg durch Druck auf den ersten Feuerknopf des anderen Joypads reaktivieren. Nun könnt Ihr mit diesem weiterspielen und die ganze Aktion beim nächsten Exitus umgekehrt wiederholen. Erst nach dem zirka 20. Wechsel ereilt Euch dann das Game Over endgültig.

Roland verrät Euch auch, wie Ihr Zutritt zu 51 weiteren Dondokodan-Levels erhaltet. Diese zusätzlichen Spielrunden enthalten zwar keine neue Grafik und ausschließlich bekannte Obergegner, sollten jedoch dem geübten Spieler dank stark angehobenem Schwierigkeitsgrad trotzdem eine Herausforderung bieten. Begebt Euch also in Runde 1. Hier findet Ihr in der Mitte des Bildschirms über der obersten Plattform ein dunkelgrünes Blatt. Falls Ihr darauf einprügelt, erscheinen kleine Explosionen. Nach dem ungefähr achtem Treffer fällt aus dem Blatt ein Schlüssel. Nehmt Ihr ihn auf, öffnet sich am Erdboden ein Warp-Tor. Im Raum dahinter müßt Ihr durch das systematische Aufhämmern von Behältern ein Password eingeben. Dieses erhaltet Ihr normalerweise erst, wenn Ihr die regulären 50 Levels durchspielt habt, dank Roland können wir es Euch an dieser Stelle schon präsentieren: Pik, Herz, Karo, Kreuz, Kreuz, Pik, Herz, Karo.

51 weitere Levels stehen Euch nun zum Erforschen zur Verfügung. Der 101. und finale Level ist zum Glück wegen zeitweiliger Unsterblichkeit Eurer Spielfigur kein Problem. *wi*

Cyber Cross (PC-Engine)

Um bei "Cyber Cross" ein Continue zu erhaschen, hört Ihr am besten auf Tobias Natt aus Kassel. Haltet nach dem Verlust des letzten Lebens beide Feuerknöpfe und das Steuerkreuz nach unten gedrückt und setzt das erfolglose Spiel mit Run fort. *wi*

nicht
vorhanden

Darius II (Mega Drive)

Einen ganzen Berg mit nützlichen Tastenkombinationen sandten uns Dennis Fay und Richard Schulz aus Sindlingen zu "Super Darius". Alle werden im Titelbild eingegeben:

Level anwählen:
C A C B C A B A B C A C
Unverwundbarkeit:
A B A C B C C B C A B A

Höherer Schwierigkeitsgrad, jedoch kürzere Levels (nur Zwischen- und Endgegner):
C C C C C C C C C C C C
Unbegrenzt Continue:
B B B C A A A B B C C C
50stellige High-score-Liste:
A B C A B C A B C A B C

Thomas "CWM-Versand" Must entdeckte die Kombination für das versteckte Soundmenü, die Ihr in die High-score-Liste eingebt:
Z T T *wi*

Total Recall

Ein paar Anmerkungen zum Kino im ersten Level von "Total Recall" erreichten uns von den Spieleprofis des Nintendo-Abenteuer-Clubs in Köln. Zum einen erhaltet Ihr ein Extraleben, wenn Ihr Euch den Film im Kino bis zum Ende anseht. Zum anderen könnt Ihr nach einem Spielende problemlos zum Mars zurückkehren, indem Ihr einfach das Kino betretet. Dazu müßt Ihr davor aber dem roten Planeten schon einen Besuch abgestattet haben. *wi*

John Madden Football (Mega Drive)

Marcus Weinmeister aus Berlin erspielte acht Final-Paßwörter für "John Madden Football". Jede der 16 Mannschaften ist damit genau einmal im Finale vertreten. *wi*

ATLANTA at KANSAS CITY	1730243
CHICAGO at HOUSTEN	0455764
LOS ANGELES at NEW ENGLAND	0556574
MINESOTA at BUFFALO	0475353
NEW YORK at MIAMI	0470477
PHILADELPHIA at PITTS BURGH	0516062
SAN FRANCISCO at CINCINNATI	0474565
WASHINGTON at DENVER	0474312

Fortsetzung von den Passwörtern

SUPER BUBBLE BOBBLE

ROUND: 1: BEAJI	20: AFAJJ	39:IAIEJ	58: FGJAJ	77: JIEII	96: GGJAI
2: BAAJI	21: AFBCJ	40:IGJAI	59: FGCBG	78: JFEII	97: GGCBJ
3: BABCI	22: AIBCJ	41:IGCBJ	60: FCEIJ	79: JFGFI	98. GECBJ
4: BIIEB	23: AIAJG	42:IECBJ	61: FCGFJ	80 CCEIB	99: GEJAJ
5: BIAJJ	24: ACEIB	43:IEJAJ	62: FJGFJ	81: CCGFB	A0: GJCBG
6: BFAJJ	25: ACGFB	44:IJGFG	63: FJAJJ.	82. CJGFB	A1: GJEAG
7: BFBCJ	26: AJGFB	45:IJEIJ	64: JJGFI	83: CJEIG	A2: GCEAG
8: BJGFI	27: AJEIG	46:ICEIJ	65: JJEIB	84. CECBJ	A3: GCBGG
9: BJEIG	28: AECBJ	47:ICGFJ	66: JCEIB	85: CEJAJ	A4: GIGBB
10: BCEIB	29. AEJAJ	48:FFAJJ	67: JCGFB	86: CGJAJ	A5: GIEAB
11: BCGFB	30: AGJAJ	49:FFBCJ	68: JGJAI	87: CGCBG	A6: GFEAB
12: BGJAI	31: AGCBG	50:FIBCJ	69: JGCBJ	88: CAFJB	A7: GFGBI
13: BGCBJ	32: IIIEB	51:FIAJG	70: JECBJ	89: CAIEB	A8: GBJIB
14: BECBJ	33: IIAJJ	52:FAFGJ	71: JEJAJ	90: CBIEB	A9: GBCFB
15: BEJAJ	34: IFAJJ	53:FAIEJ	72: JBIEI	91: CBCBB	B0. GACFB
16: AAAJI	35: IFBCJ	54:FBIEJ	73: JBFGB	92: CFEII	B1: GAJIG
17: AABCI	36: IBIEG	55:FBFGI	74: JAFGB	93: CFGFI	B2: EECFG
18: ABBCI	37: IBFGJ	56:FECBJ	75: JAIEB	94: CIGFI	
19: ABFGG	38: IAFGJ	57:FEJAJ	76: JIBCI	95: CIEIB	

Bubble Bobble (Game Boy)

Das ultimative Paßwort für "Bubble Bobble" kommt von Adrian Rodi aus Leimen. Es lautet

K Z B D

und führt Euch in den 100. Level. Außerdem könnt Ihr die anderen Levels über das Steuerkreuz (links und rechts) nun selbst anwählen.

Tamara Gambino aus Partschins-Rabland (Italien) bubbelte noch ein paar Stufen weiter. Unter "Super Bubble Bobble" sandte sie uns 124 Paßwörter für die versteckten Levels. *wi*

Probotector (Game Boy)

Rocco Dileo aus Mainz benutzt seinen Game Boy momentan für heiße "Probotector"-Gefechte. Damit Euch die Leben im Kugelhagel nicht allzu schnell weggeputzt werden, rät er Euch, während des Titelbildes folgende Kombination einzugeben:

Mit dem Steuerkreuz hintereinander oben, oben, unten, unten, links, rechts, links und nochmal nach rechts; sowie die Feuerknöpfe B, A, B, A, B, A.

Nun besitzt Ihr ein Sicherheitspolster von neun Leben pro Spiel bzw. Continue. *wi*

Magical Hat (Mega Drive)

Bernd Uehling aus Mönchengladbach hat bei "Magical Hat" ein paar Extraleben ergattert: Wenn Ihr in Level 1.3 auf die rote Sprungschanze springt, solltet Ihr darauf achten, genau auf der Spitze zu landen. Springt sofort wieder (schnurgerade!) in die Höhe und kassiert dafür ein Extraleben. Das ganze gelingt indes nur, wenn Ihr ganz langsam auf der Schanzenspitze landet. 14 mal könnt Ihr Bernds nützlichen Trick anwenden. *wi*

King of Casino (PC-Engine)

Das Paßwort für die Championship-Runde dieses PC-Engine-Spiels erspielte Matthias Herrendorf aus Berlin. Es lautet:

—KINGofCASINO— *wi*

Son Son II (PC-Engine)

Ulrich Wimmeroth aus Köln spielt verrückt: Wenn Ihr seinem Rat folgt und mit dem Joypad oben, unten, links, rechts, Feuerknopf I, Knopf II und dann Run eingebt, könnt auch Ihr im "Crazy Mode" herumtollen. Viel Spaß! *wi*

Dungeon Explorer (PC-Engine)

PC-Engine-Besitzer Bert Engelhaupt hat für Euch alle "Dungeon Explorer"-Paßwörter der Level 2 bis einschließlich 12 gesammelt. *wi*

Hier sind sie:

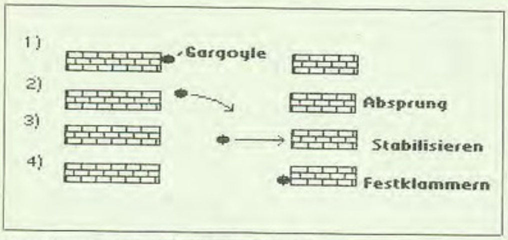
Level	Charakter	Paßwort
2	Warrior	ADBFD GNPJC
3	Warrior	ALBAJ NPLKG
4	Princess	JBBNJ HDCOG
4	Warrior	AHEPJ CJEKK
5	Princess	JLEEG CGJJM
6	Princess	JIBEI NAGJA
7	Princess	JILEB HAEPA
8	Princess	JINEO JIGM
9	Princess	JCIMB CGLLM
10	Princess	JPIMB IEOLI
11	Princess	JKAGL HFPMK
12	Princess	JKAGI HAGGA

Xevious (NES)

Ein besonders aufmerksamer "Xevious"-Spieler ist Rene Leithner. Er entdeckte, daß eine Bombe, die über dem See direkt nach der ersten Gruppe der rotierenden Wände abgeworfen wird, ein "S" aktiviert. Aufsammeln und sich über ein zusätzliches Leben freuen, heißt dann die Devise. *wi*

Teenage Turtles (NES)

Sobald eine der sportlichen Schildkröten Bumerangs besitzt, haben auch die Kameraden die Chance, ein paar von ihnen zu ergattern. Rene Leithner aus Schwechat verrät, wie's gemacht wird: Werft drei oder vier der Bumerangs ab, wechselt schnell auf eine der anderen waffenlosen Schildkröten um und fangt dann mit ihr die Bumerangs einfach auf. Jetzt besitzt auch sie die begehrte Waffe. *wi*



Diese Sprungtechnik hilft über die Schlucht

Gargoyle's Quest (Game Boy)

Die Brücke nach dem Dorf, in dem arme Ghouls gefangen gehalten werden (Paßwort: GK4H BTOU), stellt viele "Gargoyle's Quest"-Spieler noch vor ein Problem. Der riesige Abgrund, der die Brückenüberquerung zur Qual macht, kann jedoch mittels folgender Sprungtechnik von Sascha Rehm aus Maisieres gemeistert werden. *wi*

Castle of Illusion (Mega Drive)

Den letzten Endgegner des "Castle of Illusion" räumte Thomas "Mickey" Dötsch aus Hamburg aus dem Weg: Stellt Euch vor ihn, bis er anfängt zu lachen; bewegt Euch sofort ein paar Schritte zurück, da er Euch sonst mit dem Säbel eins überbrät. Jetzt auf seinen Kopf springen und das ganze mehrmals wiederholen. Danach wartet die Hexe auf Euch... *wi*

Burning Force (Mega Drive)

Und noch ein Extraleben-Cheat: Herr Schneider (den Vornamen konnte ich beim besten Willen nicht entziffern) aus Hamburg ließ uns einen "Burning Force"-Trick zukommen, der die Anzahl der eigenen Leben im Nu auf zehn anhebt. Durch "Start" kommt Ihr ins Titelbild; gebt dort einfach mit dem Steuerkreuz folgende Kombination ein:

B, A, B, A, A, C, A, A. *wi*

Violent Soldier (PC-Engine)

Weltraum-Söldner Thomas Lampes Menü-Cheat für diese PC-Engine-Ballerei ist erfrischend einfach: "Select" und die zweite Feuertaste während des Titelbildes gedrückt, verschafft Euch die Möglichkeit alle Musikstücke und Soundeffekte anzuhören und den Schwierigkeitsgrad auf Euer Können anzupassen. *wi*

Nemesis (Game Boy)

Philip Klos aus Schallstadt meldet sich nach erfolgreichem Feindflug durchs "Nemesis"-Universum mit einem nützlichen Tip zurück. Sämtliche Extrawaffen (Speed-Ups leider ausgenommen) könnt Ihr Euch erschummeln, indem Ihr das Spiel ersteinmal pausiert. Drückt jetzt einfach hintereinander auf dem Joypad

Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, "B" und "A".

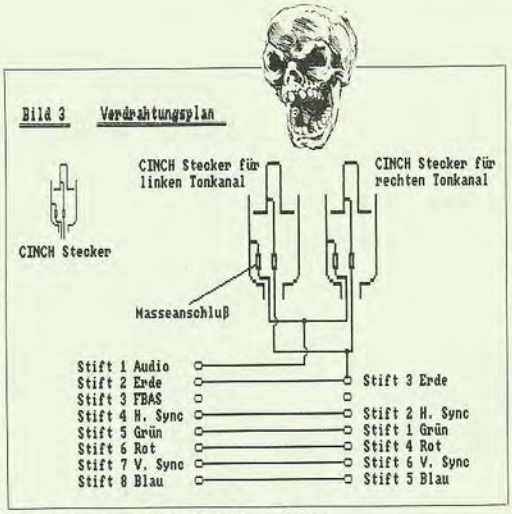
Diese Tastenkombination ist der bekannte "Konami-Cheat" der sich auch bei fast allen anderen Spielen dieses Herstellers verwenden läßt. Geht aber sparsam mit der Bewaffnung um, denn dieser Cheat klappt in jedem Level nur einmal. *wi*



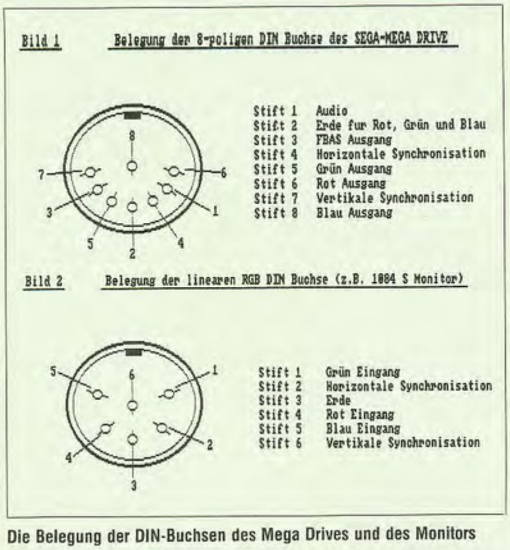


Mega-Drive-Umbau-anleitung

Markt & Technik-Mitarbeiter Michael Cramer aus Erding tüftelte folgende Bauanleitung zum Anschluß eines Mega Drives an einen Monitor mit linearer 6poliger RGB-Buchse aus. Aber Vorsicht: Wie immer können wir keine Haftung für eventuell auftretende Folgeschäden übernehmen. Der Umbau dürfte zwar für einen Hobbyelektroniker keine Schwierigkeit darstellen; wer sich auf diesem Gebiet nicht so fit fühlt, sollte lieber einen versierten Freund, Bruder oder Klassenkameraden an das Mega Drive lassen. *wi*



Der Schädel meint: Umbau auf eigene Gefahr



Die Belegung der DIN-Buchsen des Mega Drives und des Monitors

Nam 1975 (Neo Geo)

Hat irgendjemand außer John Sternheimer aus Saarlouis gut tausend Mark in ein Neo Geo und das "Nam 1975"-Modul investiert? Wenn ja, hat John einen kleinen Tip für Nam-Spieler mit Continue-Problemen parat. Nach dem letzten Game Over steckt Ihr einfach Euren Joystick in den zweiten Port und betätigt die Starttaste. *wi*

Darius Plus (PC-Engine)

Für die Hu-Card-Version des Ballerhits "Darius" hat Uwe Bolz aus Höchstadt zwei nützliche Tips parat. Wenn man im Titelbild Knopf "I" gedrückt hält, danach Select drückt, kann man den Schwierigkeitsgrad verändern. Hält man nach dem Game Over im Titelbild das Joypad nach unten und Knopf "II" gedrückt, kann man mit Select das Spiel fortsetzen. *wi*

Hyper Lode Runner (Game Boy)

Lode Runner, der Methusalem des Hüpfspiel-Genres, muß auf seine alten Tage nun auch auf dem Game Boy für Stimmung sorgen. Alle 50 Levels knackte Lars Homeier aus Braunschweig, seine Codes zu den Levels 17 — 50 von "Hyper Lode Runner" entnehmt Ihr folgender Liste: *wi*

17	MG-6462	34	CT-7547
18	OT-6507	35	FG-7612
19	RG-6572	36	HT-7677
20	TT-6637	37	KG-7742
21	WG-6702	38	MT-7807
22	YT-6767	39	PG-7872
23	BG-6832	40	PG-7872
24	DT-6897	41	RT-7937
25	GG-6962	42	UG-8002
26	IT-7027	43	WT-8067
27	LG-7092	44	ZG-8132
28	NT-7157	45	BT-0005
29	QG-7222	46	EG-0070
30	ST-7287	47	GT-0200
31	VG-7352	48	JG-0200
32	XT-7417	49	LT-0265
33	AG-7482	50	OG-0330

Assault Suit Leynos (Mega Drive)

Ken Takeda aus Brugg verrät Euch, wie Ihr Euch bei "Assault Suit Leynos" unendlich viele Continue Credits beschafft. Sobald die Credits auf genau zwei gesunken sind, begebt Ihr Euch vor Eurem "Continue" in das Optionsmenü und drückt dort die Start-Taste. Verlaßt Ihr nun das Menü wieder, warten neun Credits auf Euch. Da Ihr diesen Trick beliebig oft anwenden könnt, dürfte das Spiel für Euch kein ernsthaftes Problem mehr darstellen. *wi*

Sokoban II (Game Boy)

Wie die Zeit vergeht: "Sokoban II" ist auch schon wieder durchgeknobelt. Carsten Gnörlich aus Hamm brauchte einige Wochen, um folgende Paßwörter zu erstellen. Ohne die beiden Tips, die wir der (kompletten) Liste voranstellen, hätte er wahrscheinlich noch ein paar Tage mehr gebraucht.

1. Während eines Spiels kann der letzte Zug mit A zurückgenommen werden.

2. Sokoban II enthält eine Replay-Funktion: Solltet Ihr Euch verzogen haben, könnt Ihr das Spiel mit START abbrechen, mit A wieder beginnen und Euren Game Boy (A gedrückt lassen!) das Spiel bis zum fehlerhaften Zug nachspielen lassen. Kurz vor dem Murkszug laßt Ihr A los und steigt damit wieder ins Geschehen ein. *wi*

```
01-01 : A4 B6 A8 C4
01-02 : A4 B6 A8 B8
01-03 : C0 B6 B0 B8
01-04 : C0 A2 B0 B8
01-05 : C2 A2 C6 B8
01-06 : C2 B0 B8 C6
01-07 : D0 B0 B8 B8
01-08 : B4 B0 B8 C2
01-09 : B4 C6 C2 C2
01-10 : A0 B6 A8 C5

02-01 : C0 A0 B6 A1
02-02 : A4 A0 B6 B1
02-03 : C0 B6 B8 B1
02-04 : C0 A2 A2 B1
02-05 : C2 A2 B8 C7
02-06 : A6 C6 B0 B1
02-07 : B4 C6 B0 A3
02-08 : D0 C6 B0 A7
02-09 : D0 B0 B4 A7
02-10 : B6 A0 B7 A0

03-01 : A4 B6 A9 B6
03-02 : C0 B6 A9 C6
03-03 : A4 A0 B1 C6
03-04 : A4 B8 C7 C6
03-05 : A6 B8 B1 B0
03-06 : C2 B0 B9 B8
03-07 : B4 B0 B9 C6
03-08 : D0 C6 B9 D0
03-09 : D0 B0 A7 D0
03-10 : A0 B6 A9 B7
```

```
04-01 : A4 A0 B7 A9
04-02 : A4 A0 B7 A3
04-03 : C0 B6 B9 A3
04-04 : C0 A2 A3 A3
04-05 : C2 A2 B9 B9
04-06 : A6 C6 B1 A3
04-07 : D0 C6 B1 B1
04-08 : B4 B0 B1 B5
04-09 : B4 C6 D1 B5
04-10 : A0 A1 B6 A8

05-01 : C0 B7 A8 C4
05-02 : C0 B7 A8 B8
05-03 : A4 A1 B0 B8
05-04 : A4 B9 C6 B8
05-05 : A6 B9 B0 A2
05-06 : A6 B1 B8 C6
05-07 : B4 B1 B8 B8
05-08 : D0 C7 B8 C2
05-09 : D0 B1 A6 C2
05-10 : B6 B7 A8 C5

06-01 : A4 A1 B6 A1
06-02 : C0 B7 B6 B1
06-03 : A4 B7 B8 B1
06-04 : A4 A3 A2 B1
06-05 : A6 A3 B8 C7
06-06 : C2 C7 B0 B1
06-07 : D0 C7 B0 A3
06-08 : B4 B1 B0 A7
06-09 : B4 C7 D0 A7
06-10 : A0 A1 B7 A0

07-01 : C0 B7 A9 B6
07-02 : A4 A1 A9 C6
07-03 : C0 A1 B1 C6
07-04 : C0 B9 C7 C6
07-05 : C2 B9 B1 B0
07-06 : A6 B1 B9 B8
07-07 : D0 C7 B9 C6
07-08 : B4 C7 B9 D0
07-09 : B4 B1 A7 D0
07-10 : B6 B7 A9 B7

08-01 : C0 B7 B7 A9
08-02 : C0 B7 B7 A3
08-03 : A4 B7 B9 A3
08-04 : A4 A3 A3 A3
08-05 : A6 A3 B9 B9
08-06 : C2 C7 B1 A3
08-07 : B4 B1 B1 B1
08-08 : D0 B1 B1 B5
08-09 : D0 C7 D1 B5
08-10 : B7 B6 B6 A8

09-01 : A5 A0 A8 C4
09-02 : A5 A0 A8 B8
09-03 : C1 A0 B0 B8
09-04 : C1 B8 C6 B8
09-05 : C3 B8 B0 A2
09-06 : C3 C6 B8 C6
09-07 : D1 C6 B8 B8
09-08 : B5 C6 B8 C2
09-09 : B5 B0 A6 C2
09-10 : A1 A0 A8 C5

10-01 : C1 B6 B6 A1
10-02 : A5 B6 B6 B1
10-03 : C1 A0 A2 B1
10-04 : C1 B8 A2 B1
10-05 : C3 B8 B8 C7
10-06 : A7 B0 B0 B1
10-07 : B5 B0 B0 A3
10-08 : D1 B0 B0 A7
10-09 : D1 C6 D0 A7
10-10 : B7 B6 B7 A0

11-01 : A5 A0 A9 B6
11-02 : C1 A0 A9 C6
11-03 : A5 B6 C7 C6
11-04 : A5 A2 C7 C6
11-05 : A7 A2 B1 B0
11-06 : C3 C6 B9 B8
11-07 : B5 C6 B9 C6
11-08 : D1 B0 A3 D0
11-09 : D1 C6 A7 D0
11-10 : A1 A0 A9 B7

12-01 : A5 B6 B7 A9
12-02 : A5 B6 B7 A3
12-03 : C1 A0 A3 A3
12-04 : C1 B8 A3 A3
12-05 : C3 B8 B9 B9
12-06 : A7 B0 B1 A3
12-07 : D1 B0 B1 B1
12-08 : B5 C6 C7 B5
12-09 : B5 B0 D1 B5
12-10 : !!! Ende !!!
```

Tennis Ace (Sega)

Ihr wollt in die Staaten fliegen und dort gegen Boris Becker ein paar Runden Tennis spielen? Für ein echtes "Tennis Ace" wie Bruno Wander aus Fürstenzell kein Problem. Sein Paßwort: *wi*

SSEN GLHW
EZIN QPZP

Golden Axe (Mega Drive)

Freie Levelanwahl ist bei "Golden Axe" für das Mega Drive möglich. Christian Staab aus Aschaffenburg verriet uns wie: Befindet man sich im Bildschirm, in dem Spielfiguren ausgewählt werden können, drückt man die Knöpfe "B" und "Start" gleichzeitig. Nachdem am oberen Bildschirmrand eine "1" erschienen ist, können die Startlevels beliebig angewählt werden. *wi*

Cobra Triangel (NES)

Massig Extrapunkte gibt es laut Stephan Schinzel aus Neutraubing, wenn Ihr vor jeder Spielstufe den A-Knopf gedrückt haltet.

Teil 7

In dieser Ausgabe findet das Clue Book des Rollenspiels Dragon Wars seinen Abschluß. Nur noch ein paar Dungeons müssen erforscht und einige Monster geplättet werden, bevor Ihr das Land Ozeana befreit habt. So kurz vorm Schluß verraten wir aber nicht jedes Rätsel, sondern liefern Euch die Karten zu den letzten Dungeons und einige entscheidende Tips für die kniffligsten Puzzles.

Wir hoffen, Euch haben die Abenteuer in Ozeana gefallen. Wir werden uns auch in Zukunft bemühen, Euch mit hilfreichen Clue Books zu versorgen. *mh/vw*

Dragon Wars Clue Book

Auf geht es zum großen Finale des Rollenspiels Dragon Wars, mit dem siebten und letzten Teil der Dragon-Wars-Clue-Books-Serie.

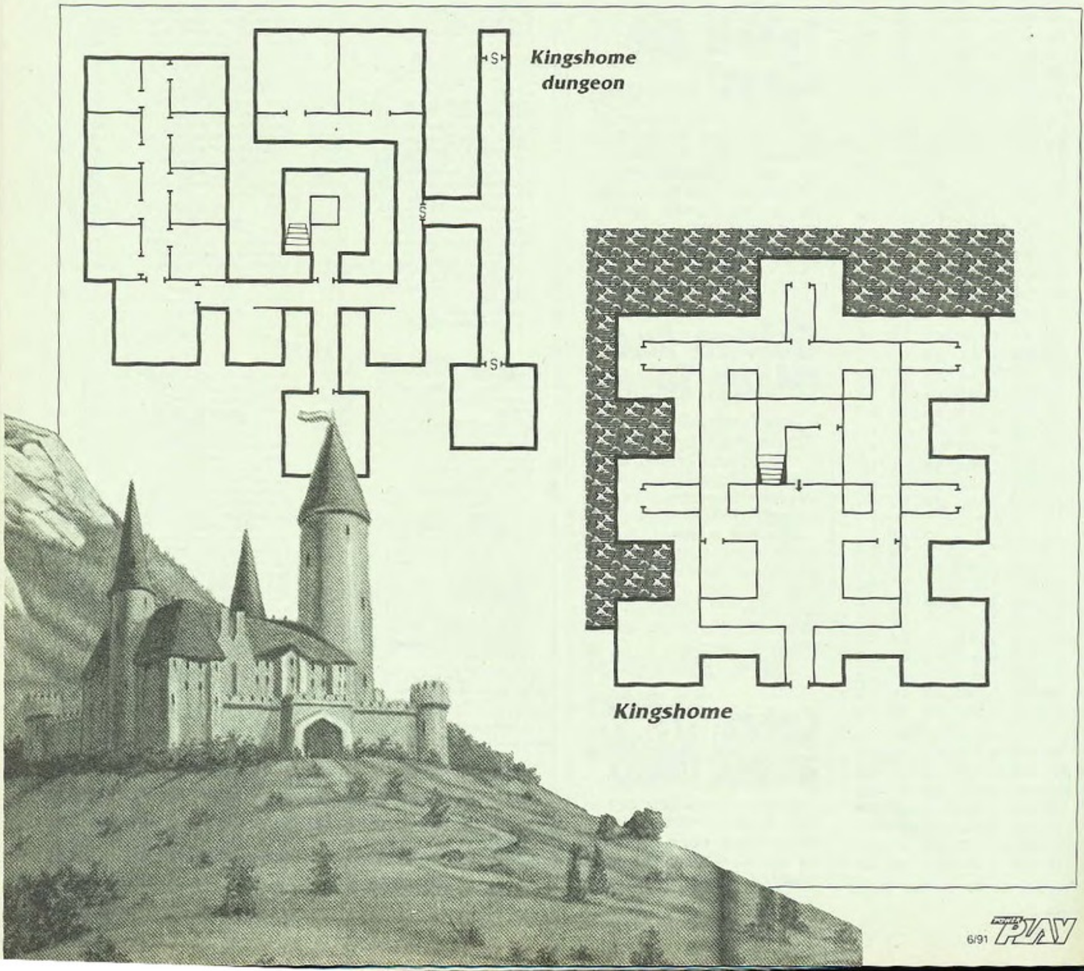
Kingshome & Dungeon

Der interessanteste Platz ist die Garderobe des Königs und die Bibliothek. Ein Besuch lohnt sich auf alle Fälle.

Wer eingekerkert im Gefängnis des Dungeon sitzt, sollte nicht verzweifeln. Zwar ist der Ausgang streng von Wachen bewacht, aber Ihr könnt Euch ja mit dem richtigen Werkzeug (hoffentlich habt Ihr die Schaufel) einen Tunnel buddeln.

Royal Game Preserve

Paßt auf, was Ihr in diesem wilden Waldstück tut. Geht nicht auf die Jagd, sondern tötet Tiere nur, wenn Ihr angegriffen werdet.



nicht
vorhanden

Scorpion Bridge

Diese Brücke verbindet die Rustic und die Eastern-Inseln. Denkt beim Anblick der Scorpionwachen daran, daß Enkidu der Meister der Bestien ist — und wer das Totem des Enkidu besitzt, wird gefahrlos passieren können.

Auf der Brücke warten Dunkelheit, Verwirrung und mächtige Monster auf Euch. Bleibt auf dem richtigen Weg und Ihr solltet die andere Seite der Brücke erreichen. Geht auf keine Fälle in die Nord-Süd-Passage der Brücke oder Ihr werdet dort nie wieder hinausfinden.

Freeport

Freeport ist, wie der Name schon sagt, der letzte freie Hafen von Dillum. Die Leute sind freundlich und Ihr findet brauchbare Rüstungen, Waffen und Magie, wenn Ihr an den richtigen Plätzen nachschaut. In Freeport findet Ihr auch den wichtigsten Gegenstand der Stadt: Das "Sword of Freedom". Legenden besagen, daß Freeport so lange bestehen wird, wie das Schwert sicher an seinem Platz verbleibt. Die Legenden besagen aber auch, daß eines Tages ein strahlender Held kommen und das Schwert beanspruchen wird, um damit gegen die Dunkelheit zu kämpfen.

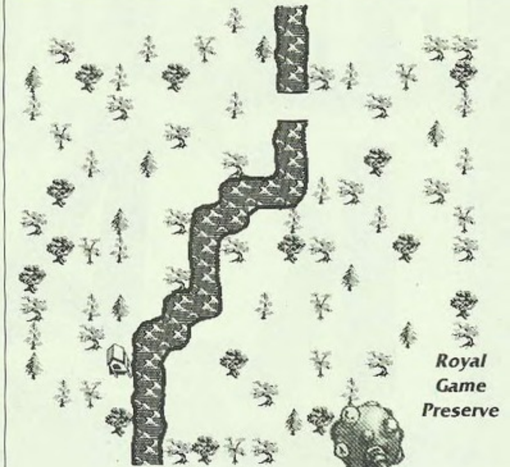
College of Magic

Ihr könnt diesen Platz so lange nicht betreten, bis Ihr den Eingang sehen könnt. Und den Eingang könnt Ihr erst dann sehen, wenn Ihr zwei magische Gegenstände dabeihabt (aus Lanactoors Laboratorium). Überwindet die Wand aus Feuer mit Eis und erfahrt Eure wahre Bestimmung. Benutzt einen Arcane-Zauberspruch, um an den Monstern vorbeizukommen. Wenn es Zeit ist Philistine zu töten, tut es, ohne zu zögern. Magie wird Euch hier nicht viel helfen. Wenn Ihr Schätze findet, nehmt sie mit, Ihr werdet keine Gelegenheit haben, ein zweites Mal zurückzukehren.

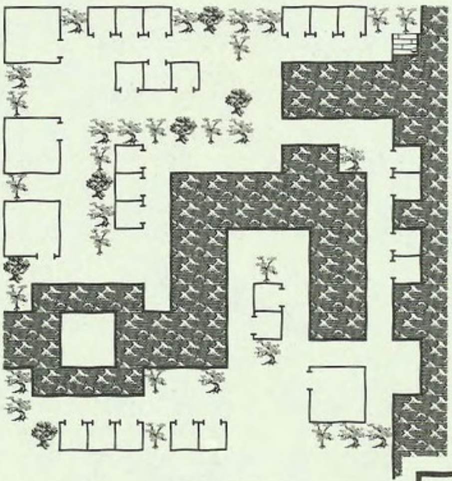
Dragon Valley

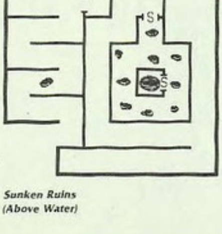
Wer das Drachental erforschen will, muß entweder ein Held oder ein Narr sein. Gibt es hier doch nicht viel, was von Wert wäre, außer Ihr liebt den Geruch von Blut. Legenden berichten, daß der Zahn eines Drachens eine mächtige Waffe abgeben würde. Ihr findet einen Haufen Drachenknochen in der Nähe des Eingangs in nördlicher Richtung. Allerdings sind die Knochen nicht unbewacht.

Am nördlichen Ende des Tales befindet sich die Höhle der Drachenkönigin und niemand kann glauben, daß er einen Kampf mit ihr überleben würde. Die einzige Hoffnung, die für Euch besteht, ist der Königin zu beweisen, daß Ihr Freunde der Drachen seit. Was sehr schwer sein dürfte, nachdem Ihr Euch durch die Scharen ihrer Kinder geschlachtet habt, um zu ihr zu gelangen. Das einzige Mittel, was hier helfen kann, ist ein Dragonstone, wie er in Lansk zu finden ist. Das Drachental ohne einen Drachenstein zu betreten, ist purer Wahnsinn.

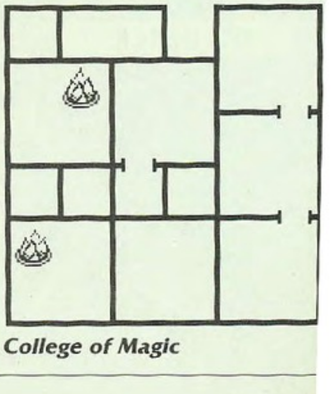

Royal Game Preserve

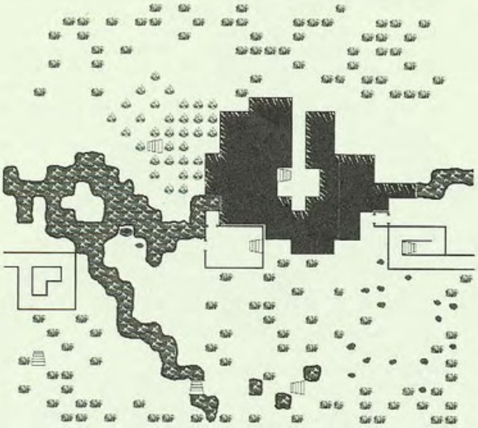



City of Freeport

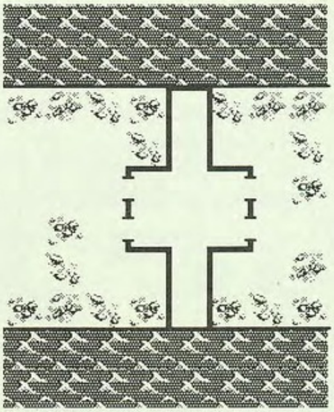


Sunken Ruins (Above Water)


College of Magic

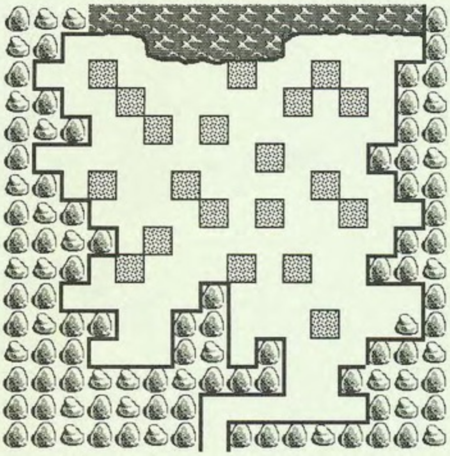


In den Tiefen von Nisir kommt's zum Finale

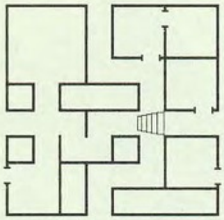


Scorpion Bridge

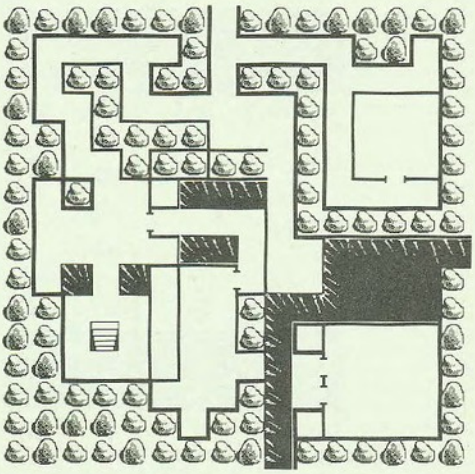




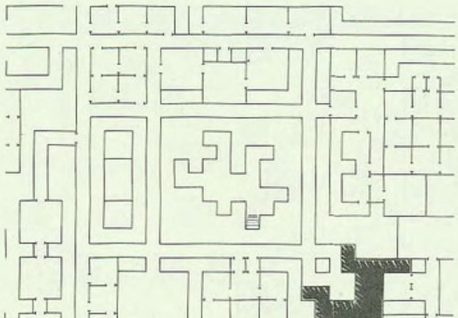
Dragon Valley



Sunken Ruins (Below Water)



Nisir
The Mountain of Salvation



In der Unterwelt ist ganz schön was los

Sunken Ruins

Nicht weit vom Drachental findet Ihr diese uralten versunkenen Ruinen. Verschwendet keine wertvolle Zeit und Skills, um die verschlossene Tür aufzubrechen. Sucht Euch lieber einen geheimen Zugang zu den Ruinen.

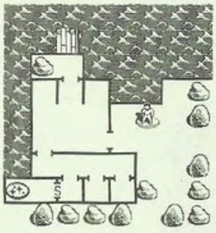
Wertvolle Schätze können hier gefunden werden. Der wertvollste von allen ist aber der Schädel des Sagenhelden Roba. Der Schädel ist wichtig, um das Sword of Freedom wieder zu befreien. Der Schädel befindet sich in einer Muschel unter Wasser. Nehmt die Muschel, und sobald Ihr wieder an der Oberfläche seid, erscheint der Schädel.

Magan Underworld

Unter der Oberfläche Dillums befindet sich die Magan Underworld, Heimstatt der dunklen Lady Irkalla.

Jeder Ort auf der Oberfläche kann über die Unterwelt erreicht werden, aber es sollten sich nur die Erfahrenen hier unten herumtreiben.

Natürlich gibt es einen wichtigeren Grund durch die Unterwelt zu marschieren, als sie als Abkürzung zu benutzen. Irkalla selbst befindet sich in Ketten gelegt auf der kleinen Insel inmitten der Unterwelt. Sie ist es wert, daß Ihr sie mit einem Gegenstand aus der Necropolis befreit. Außerdem findet Ihr hier unten zahlreiche magische Teiche und die Quelle der Seelen, der einzige Ort in ganz Dillum, wo Tote wiederbelebt werden können. Wenn Ihr Namtars Pit findet, markiert die Position auf der Karte. Denn die Legenden berichten, daß Namtar nur besiegt werden kann, wenn er wieder in das Loch geworfen wird, dem er entsprang.



Pilgrim Dock



Pilgrim Dock

Nur Pilger können sich hier ohne Gefahr bewegen, denn Namtars Stoßtruppen kontrollieren das Dock scharf. Wer eine Pilgerrobe trägt, ist vor Übergriffen sicher.

Nisir

Nisir ist der heiligste Platz von Dillum — und der gefährlichste, seit Namtar hier sein Hauptlager aufgeschlagen hat. Besucht auf alle Fälle den Schrein des universellen Gottes. Zeigt ihm das Sword of Freedom und seid seines Segens sicher. Sucht auf dem Berg nach dem Schatz der Dragoneyes. Diese mächtigen magischen Gegenstände können Euch bei Eurer Aufgabe nützlich sein.

Der Eingang zum Turm von Namtar ist in der südöstlichen Ecke von Nisir. Der Eingang wird schwer bewacht, aber ein geschickter Kletterer kann die Wachen leicht umgehen.

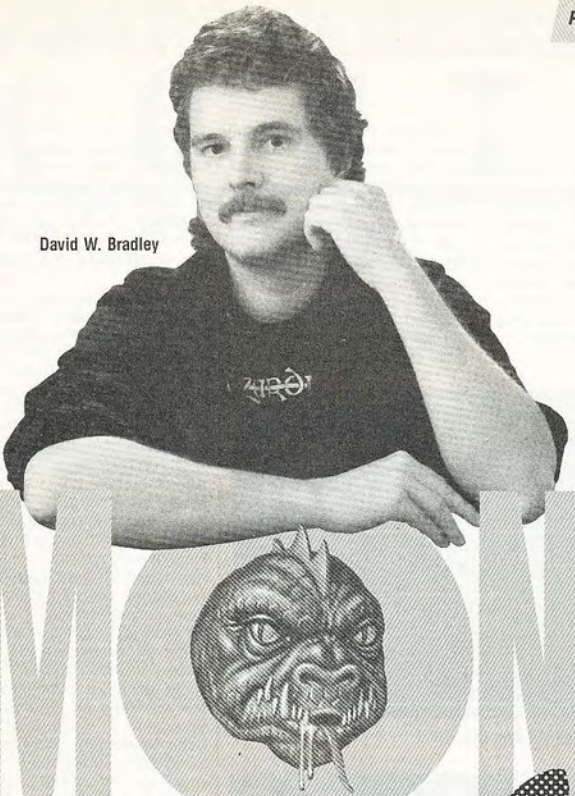
Depths of Nisir

Hier werdet Ihr (mit etwas Glück) Namtar finden und die letzte Schlacht schlagen.

Die steinerne Kammer, die Euch zu Namtar führt, ist nur durch Magie zu erreichen (Softstone). Bevor Ihr Namtar gegenübersteht, müßt Ihr Euch durch seine Horden schlagen. Ein leichterer Weg ist es aber, die Drachenkönigin zu rufen, sie trägt Euch über Namtars Truppen hinweg.

Viel Glück beim Kampf gegen Namtar, aber vergeßt nicht: Erst wenn Namtars Körper in Namtars Grube in der Unterwelt geworfen wird, ist Euer Auftrag erledigt.

In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* starten wir, anläßlich der aktuellen Amiga-Version von "The Bard's Tale III The Thief of Fate", mit dem passenden Clue Book dazu. Bis dahin wünschen wir Euch fröhliche Kämpfe mit Namtar und seinen furchtbaren Spießgesellen. *mh/vw*



David W. Bradley

Das Mammutrollenspiel "Bane of the Cosmic Forge", legte teilweise unseren Redaktionsbetrieb lahm. Grund genug, mit dem Mann zu plaudern, der dahinter steckt.

MONSTER macher

Altgediente Rollenspielhasen, die am liebsten auf dem Computer ihre Abenteuer bestehen, bekommen bei dem Wort "Wizardry" glänzende Augen. Liebevoll wird von einigen diese Rollenspielserie als der Opa der Computerrollenspiele bezeichnet. Mittlerweile geht die Reihe in das zehnte Jahr, nachdem die Serie im Jahr 1981 mit "The Proving Grounds" ihren Anfang nahm. Wizardry genießt in den USA und in Japan, in dem es die Programme seit geraumer Zeit auch als Modul für das NES gibt, einen wahren Kultstatus. Deutschland blieb bislang vom Wizardry-Fieber verschont — bis heute. Mit dem neusten Titel "Bane of the Cosmic Forge", kommt Hersteller Sir-Tech nun offiziell nach Deutschland (Vertrieb über die Firma Rushware). Der Mann hinter diesem Knüller (Test der Amiga-Version in dieser Ausgabe) ist David W. Bradley. David startete seine Karriere allerdings nicht als Programmierer von Rollenspielen. Ende der 70er Jahre war er Musikus beim Georgia State University Orchester. Rollenspielerfahrung sammelte David bei Brettspielen. *POWER PLAY* konnte David zu einem Plausch bewegen. *mh*

POWER PLAY: David, verrätst du uns ein paar Einzelheiten zu Deinem Privatleben?

David: Persönliche Fragen beantworte ich eigentlich sehr ungern, besonders über mein Alter (laut Sir-Tech ist David etwas über 30), aber ich bin nicht verheiratet, habe keine Kinder und mein Hobby ist es, Programme für Sir-Tech zu entwickeln.

POWER PLAY: Was hast du getan, bevor du damit angefangen hast, Wizardry-Spiele zu schreiben?

David: Ich habe an einem Multi-Player-Strategiespiel gearbeitet. Das war für die Firma Avalon Hills in Baltimore. Das Spiel heißt "Parthian Kings".

POWER PLAY: Woher beziehst du eigentlich deine Ideen? Besonders für die Szenarios und die Puzzles von Wizardry-Spielen?

David: Oh, ich habe 10000 Millionen mal mehr Ideen, als ich für Spiele benutzen kann. Die Ideen sind einfach da, sie sind ein Teil von mir.

Mit David Bradley im Gespräch

POWER PLAY: Hast du eigentlich noch Zeit zum Spielen, und wenn ja, welche Spiele magst du am liebsten?

David: Ich habe sehr wenig Zeit, um andere Spiele zu spielen. Die meisten kann ich mir nur einen Tag lang anschauen. Ich versuche aber alles anzuschauen. Wenn ich also ein Spiel entdecke, das streckenweise interessant aussieht, kommt ein Kumpel von mir und spielt es dann durch. Ich beobachte ihn dabei und er zeigt dann auf die tollsten Szenen. Ich persönlich finde, nichts macht annähernd soviel Spaß, wie ein eigenes Computerspiel zu entwerfen. Es macht Freude, neue und innovative Spiele zu sehen, es ist nur so: Ich schaue mir die Programme ein paar Tage an, und dann muß ich wieder an meinem Kram weiterarbeiten.

POWER PLAY: in Deutschland sind Rollenspiele sehr populär. Viele unserer Leser mögen Programme wie "Dungeon Master", die "Bards Tale"-Reihe, die AD&D-Spiele von SSI und die Ultima-Serie. Kannst du uns sagen, welche anderen Rollenspiele du magst und was du an anderen Rollenspielsystemen vermißt?

David: Ich sage nichts Nachteiliges über andere Rollenspiele, aber bisher kam kein Rollenspiel so dicht heran, daß es mich wirklich lange unterhalten hätte. Und weißt du, un-

glücklicherweise bringt es nicht besonders viel, wenn ich mich hinsetze und anfange meine eigenen Programme zu spielen. Ganz einfach deshalb, daß ich halt alle Geheimnisse kenne. So warte ich immer noch auf ein Spiel, das mich richtig fasziniert. In den letzten fünf Jahren hat mich nur ein Programm zum Durchspielen gereizt, und das war "Dungeon Master". Das hat, so als kreativer Schub, richtig Spaß gemacht und konnte mich, wenigsten bis zur Hälfte, richtig fesseln. Ich persönlich finde, was so viele andere Leute als Rollenspiel bezeichnen, recht banal, so daß ich diese kaum beachte.

POWER PLAY: Hast du eine Vorliebe für einen bestimmten Computer oder eine Videospielkonsole?

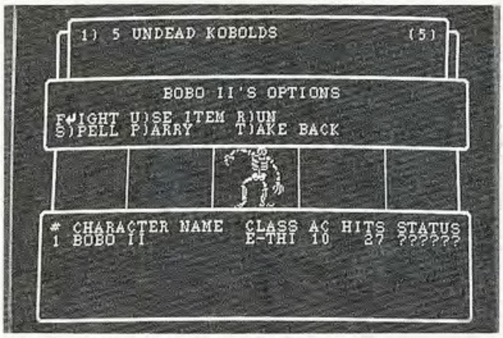
David: Ich habe eigentlich keine besonderen Vorlieben für einen bestimmten Computertyp. Ich mag alle mehr oder weniger, wenn ich alle sage, meine ich damit, daß ich gerne mit PCs, Amiga und Mac arbeite. Alle drei haben ihre Macken, wenn du sie einzeln betrachtest, aber ich mag alle drei Maschinen aus verschiedenen Gründen.

POWER PLAY: In der Vergangenheit wurden bei Sir-Tech nur Spiele für Apple-Computer und PCs produziert. Nun fangt Ihr auch an, den Amiga zu unterstützen, gab es dafür einen bestimmten Grund?

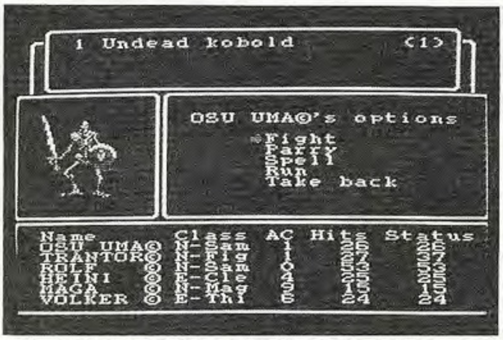
David: Das hängt ein bißchen mit deiner vorhergehenden Frage zusammen. Ich war schon immer ein Fan des Amigas, seitdem er auf den Markt gekommen ist, und ich wollte meine Programme auf dieser Maschine sehen, sobald sich die Möglichkeit dazu bot. Und diese kam, als ich mit dem Cosmic-Bane-Projekt anfing. Hier wollte ich das Fundament dafür legen, daß ich meine Spiele leicht auf die 68000er Familie übertragen konnte. Deswegen läuft Bane auch auf dem Amiga. Ich sagte vorhin, daß der PC, der Amiga und der Mac alle meine Computerfavoriten sind, aber den Amiga mag ich von allen Typen noch am meisten.

POWER PLAY: Wir haben gehört, das Wizardry in Japan ein Riesenerfolg ist. Besonders die NES-Versionen. Außerdem hörten wir, daß eine Super-Famicom-Fassung von Wizardry V geplant sei. Gibt es Pläne, Cosmic Bane ebenfalls auf Nintendos 16-Bit-Konsole umzusetzen?

David: Meines Wissens nach wird gerade daran gearbeitet, es auf alle Systeme umzusetzen. Das schließt eine Nintendo-Fassung ebenso ein wie eine Menge anderer Versionen. Aber das gehört nicht zu meinem Aufgabengebiet.



Kult in Japan: Wizardry I auf dem NES (NES)



Es begann alles 1981 mit Wizardry I (MS-DOS/CGA)

POWER PLAY: Was kommt als nächstes von dir? Wird es eine Fortsetzung zu Cosmic Bane sein?

David: Ja. Es gibt aber auch Pläne für andere Produktreihen. Wie ich schon sagte, ich habe so viele Ideen, daß ich es während meines ganzen Lebens gar nicht schaffe, diese alle zu verwenden. So hätte ich die Möglichkeit, einfach eine herauszupicken und etwas komplett anderes zu machen. Aber momentan wird es wohl eine Fortsetzung zu Cosmic Bane. Ich habe eine Menge Ideen, die sich nicht nur auf Rollenspielesysteme beziehen, sondern ganz allgemein auf Stories. Das hängt alles zusammen, es sind auch noch eine Menge innovativer technischer Möglichkeiten da, mit denen ich noch nicht die Zeit hatte mich zu beschäftigen. Ich will Bane als Sprungbrett benutzen für spätere technische Neuheiten. (Die Fortsetzung zum Knüllerspiel "Cosmic Bane" ist übrigens für Ende 1991 eingeplant.)

POWER PLAY: Bisher hast du nur Fantasy-Spiele gemacht. Besteht mal die Chance, daß du einmal ein Science-fiction-Spiel machen wirst?

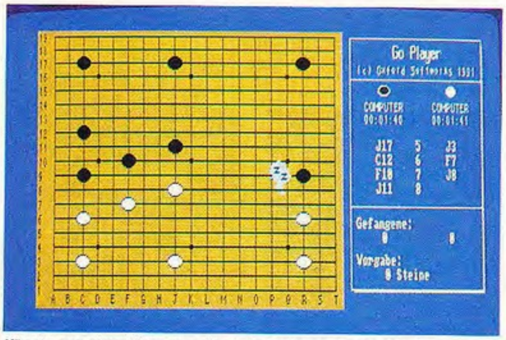
David: Das könnte mal eine interessante Sache sein. Ich bin nämlich ein großer Fan von Science-fiction-Rollenspielen. Und zwar seit rund 75 Prozent der Brettrollenspiele, in denen ich selbst mitgemacht oder als Spielleiter fungiert habe, Science-fiction-Szenarien mit einem Schuß Fantasy sind. Ich bevorzuge diese Stories und es kommt sicherlich mal der Punkt, wo ich das in ein Spiel einbauen werde. Aber wann und wie kann ich dir zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen.

POWER PLAY: Wenn du auf eine einsame Insel gehen müßtest, welche fünf Computerspiele würdest du mitnehmen?

David: Ich hasse, das zu sagen, aber wenn ich auf einer einsamen Insel stranden würde, gibt es eine ganze Menge anderer Dinge, die ich mitschleppen würde, als gerade einen Computer und Computerspiele. Aber wenn du wissen willst, welche fünf Spiele mir persönlich am meisten Spaß gemacht haben, würde ich sagen Wizardry I-V. *mh*



Wizardry heute: Mit Cosmic Bane in die 90er Jahre (MS-DOS/EGA)



Könnte aus einer Shareware-Sammlung stammen: Go (Amiga)

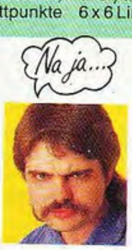
EIN STEIN KOMMT SELTEN ALLEIN

Go

Im westlichen Kulturkreis nennt man Schach das "Spiel der Könige". Mit dem königlichen Schlachtengetümmel auf einem 64 Felder großen Brett ist es allerdings in Asien nicht weit her.

Hier, und ganz besonders in Japan, wird statt dessen "Go" gespielt. Das Grundprinzip von Go, das vor gut 4000 Jahren erfunden worden sein soll, ist relativ einfach. Auf einem Brett, auf dem sich 19 waagerechte und 19 senkrechte Linien kreuzen, müssen Spielsteine so geschickt plaziert werden, daß sie freie Schnittpunkte einschließen. Welcher der beiden Spieler am Ende des Spiels mit den wenigsten Zügen die meisten freien Schnittpunkte eingeschlossen hat, gewinnt.

Hierzulande hält sich die Go-Verbreitung noch in Grenzen; für Abhilfe soll die Computerversion sorgen. In der getesteten Go-Version der Firma Oxford Softworks, könnt Ihr wahlweise zu zweit oder allein gegen einen Computergegner auf einem Brett in Originalgröße spielen oder (für Anfänger übersichtlicher) auf einem 13 x 13 sowie 6 x 6 Linien großem Brett. *mh*



Garry Kasparov hin, Bobby Fischer her, eine gepflegte Party "Go" ist mir allemal lieber als eine Partie Schach. Allerdings haben sich die Programmierer dieser Computerfassung von Go nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Zwar sind ausreichend hilfreiche Features vorhanden (einstellbare Brettgröße und Computerstärke, sowie eine Hilfsfunktion, Mausbedienung), aber technisch sieht's düster aus. Auf jeder Public-Domain- oder Shareware-Sammlung finden sich Go-Versionen, die ebenso leistungsfähig sind und zudem noch besser aussehen als das Oxford Softworks Go. Ich halte mich lieber ans echte Holzbrett.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Oxford Softworks, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 63%	**AMIGA 63%**
Grafik: 21% Sound: 2%	Grafik: 21% Sound: 2%
Schwierigkeit: einstellbar	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST 63%	**C 64**
Grafik: 21% Sound: 2%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	

DAS WUNDER VON ULTIMA

Ultima VI

Gut!

Nein, es ist keine C-64-Version geplant. Absolut unmöglich", das war die Standardantwort auf die Frage, ob das Rollenspielepos "Ultima VI" je für den C 64 erscheinen werde. Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Auf sechs Diskettenseiten kann sich der Ultima-Süchtige austoben. Von der tollen 256-Farben-VGA-Grafik ist natürlich nichts geblieben. Außer der Intro, bei der sich die Programmierer Mühe gegeben haben, ist sie ziemlich scheußlich: Grau in grau mit häßlichen Farbklecksen. Wer sich daran gewöhnt, bekommt ein schönes, gehaltvolles und intelligentes Rollenspiel, in dem es viel zu entdecken gibt — am ursprünglichen Spiel wurde erfreulicherweise nichts abgespeckt. Ultima VI ist allerdings nichts für Rollenspielbeginner. *al*



Lord British — mit langen Wartezeiten (C 64)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 90 Mark

System	Wertung	Details
MS-DOS	92%	Grafik: 72% Sound: 30% Schwierigkeit: mittel
AMIGA		nicht geplant
ATARI ST		nicht geplant
C 64	78%	Grafik: 25% Sound: 55% Schwierigkeit: mittel

SCHEIBENKLEISTER

Backgammon

Hilfe

Ganz so königlich ist "Backgammon Royale" nun doch nicht geraten. Wenn man schon ein Brettspiel umsetzt, dann bitte in einem etwas gefälligeren Rahmen. Was hier grafisch geboten wird, ist eine Beleidigung für den Atari ST. Außerdem stellt sich der Computergegner recht blöde an: Man kann nur zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen (aggressiv und defensiv), was den Erfolg im Spiel gänzlich vom Würfelglück abhängig macht. Fast jeder noch so schöne strategische "Scheibenzug" wird vom Computer mit stupiden Zügen beantwortet. Warum einem vor jedem Spiel häßliche Gegner vorgestellt werden, weiß nur der Programmierer. *vw*



Ja, tatsächlich, das soll ein Backgammon-Brett sein

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Oxford Softworks, Zirka-Preis: 70 Mark

System	Wertung	Details
MS-DOS		in Vorbereitung
AMIGA		in Vorbereitung
ATARI ST	15%	Grafik: 11% Sound: 1% Schwierigkeit: mittel
C 64		nicht geplant

HACK'N'SLAY HOCH DREI

Bard's Tale III

Gut!

Ihr könnt Eure Rollenspielklassiker-Sammlung endlich komplettieren: Electronic Arts hatte ein Einsehen und liefert der Barden-Saga dritten Teil für den Amiga. Natürlich ist die Urvater-Reihe der Hack'n'Slay-Spiele technisch nicht auf der Höhe: Karge Animation der Monster und simple 3-D-Grafik sind heute kein ernstzunehmender Standard mehr; trotzdem hat man einen Heidenspaß. 500 Monster, über 100 Zaubersprüche, zwei neue Zauberklassen und komfortables Automapping sorgen für Motivation. Außerdem habt Ihr jetzt die Gelegenheit, ausgedehnte Zeitreisen zu unternehmen, um nicht nur in Skara Brae mit den Monstern aufzuräumen. *vw*



Alte Bekannte können sich ganz schön verändern (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

System	Wertung	Details
MS-DOS	74%	Grafik: 57% Sound: 32% Schwierigkeit: schwer
AMIGA	71%	Grafik: 57% Sound: 32% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST		nicht geplant
C 64	71%	Grafik: 74% Sound: 42% Schwierigkeit: schwer

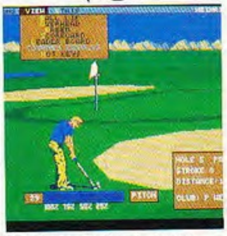
BIRDIE IM SAUSESCHRITT

PGA Tour Golf

Super!

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Spät, aber gründlich: Jetzt ist sie da, die Amiga-Version des "Sportspiels des Jahres 1990". Und das Warten hat sich gelohnt: "PGA Tour Golf" bietet bei dieser Umsetzung alle Tugenden des PC-Originals. Das Golfen gegen 60 Computergegner auf vier verschiedenen Plätzen ist recht unkompliziert, aber realistisch. Die 3-D-Grafik ist fix aufgebaut und wird nicht so lahm berechnet wie bei der Schlummernummer "Jack Nicklaus Golf". Golfbegeisterte Amiga-Besitzer kommen nicht an diesem Programm vorbei. *hl*



Frisch ans Werk, die Fahne wartet (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

System	Wertung	Details
MS-DOS	86%	Grafik: 77% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel
AMIGA	85%	Grafik: 75% Sound: 50% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST		nicht geplant
C 64		nicht geplant

KLÖTZCHEN-KLAU



Ditris

Hilfe

Der Witz ist gut: In der Anleitung dieses Spiels steht doch tatsächlich folgendes: "Konzept und Programmierung Thomas Münch". Nun gut, der Herr mag der Programmierer von diesem Werk sein, doch erdacht wurde das Spielprinzip von einem allseits bekannten Russen: Alexej Paschitnow. "Ditris" ist nichts weiter als das 456te "Tetris" für den Amiga — und nicht mal ein Gutes. Der neu erdachte Zwei-Spieler-Modus ist nicht einmal der berühmte Tropfen auf dem heißen Stein der Eigenständigkeit. Die Pointe dieser dreisten Farce: Magic Soft will auch noch knapp 60 Mark für ihr dumpfes Plagiat. Tetris ist ein geniales Spiel, dieser Klötzchen-Klau schreit zum Himmel. *mg*

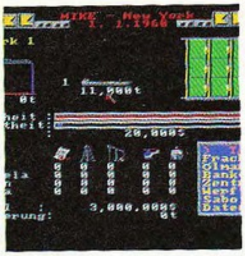


Sieben Klötzchen, siebzig Versionen (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	**AMIGA 13%**
nicht geplant	Grafik: 22% Sound: 21%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	in Vorbereitung

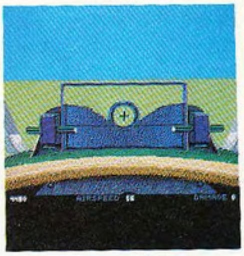


Ralf Glau Edition

Ebenso wie die MS-DOS-Sammlung der drei Handelsopas "Vermeer", "Hanse" und "Yuppis Revenge" bietet die Amiga-Version nichts Neues. Die dürftigen Grafiken sind die gleichen wie vor ein paar Jahren, der damals schon magere Spielgehalt ist heute angesichts solcher Wirtschaftsprogramme wie "Railroad Tycoon" noch weniger ansprechend. Für den verlangten Hunderter kauf' ich mir lieber eine Aktie — da kommt mehr heraus. *mh*

Genre: Handelsspiel
Hersteller: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA	**40%**
Grafik: 33%	Sound: 26%
Schwierigkeit: mittel	



Aces of the Great War

Die Amiga-Umsetzung des schon auf dem PC eher mäßigen Doppeldeckerdramas "Aces of the Great War" hat nochmals etwas gelitten. Daß die Grafiken etwas magerer sind als beim PC (VGA) ist noch verständlich. Ärgerlicherweise erstickt die Geschwindigkeit jedes Fluggefühl im Keim. Ansonsten ist alles beim alten geblieben: Reichhaltige Flugzeugauswahl, Zweispieleroption und Taktikspiel werden geboten. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Three Sixty
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA	**48%**
Grafik: 49%	Sound: 31%
Schwierigkeit: mittel	

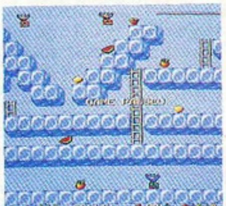
LANGSTRECKENLÄUFER

Icerunner

Geht so

Magic Soft entwickelt sich zum "Wiederaufbereitungs"-Spezialisten. Nach dem unverschämten "Tetris"-Clone "Ditris" greift "Icerunner" das antike "Lode Runner"-Thema wieder auf. Zwar wurde das Geschehen in die Antarktis verlagert, doch Spielekenner kommen den Programmierern sofort auf die Schliche. Einzige Unterschiede zum Original: die Levels sind neu gestaltet und ein Flammenwerfer fackelt links und rechts vom Spieler postierte Eisblöcke nieder. Das Spielprinzip (Gegenstände sammeln, Feinde in Erdlöcher locken) wurde nicht verändert.

Icerunner ist zwar keine völlige Katastrophe, doch liebevoll kann man die Umsetzung nicht nennen. Grafik und Sound sind nicht der Rede wert und spielerisch wurde ebenfalls geschlampt. Ich bleib' beim Original. *mg*

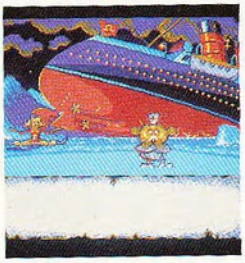


Lode Runner auf Antarktis-Trip

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	**AMIGA 53%**
nicht geplant	Grafik: 37% Sound: 23%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

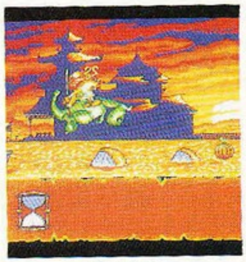


Crown

Insgesamt sechs verschiedene Geschicklichkeitsprüfungen gilt es zu bestehen, bevor Ihr zum neuen König ausgerufen werdet. Mit dem Joystick steuert Ihr Euer Sprite über einen Hindernisparcours und weicht dabei tierischen Gegnern aus. Wie schon die MS-DOS-Version, verwöhnt "Crown" auch auf dem Amiga nicht gerade durch spielerische Vielfalt. Den Joystick rauf und runter bewegen und manchmal den Feuerknopf drücken, das ist alles. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	**33%**
Grafik: 71%	Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel	



Crown

Auch auf dem Atari ST zieht "Crown" keinen Hering vom Teller. Der uninspirierte Geschicklichkeits-Mischmasch besticht zwar durch nette Grafiken, kann spielerisch aber in keiner Weise überzeugen. Wie in den anderen Versionen müßt Ihr auch hier sechs unterschiedliche Hindernisstrecken heil überstehen. Anschließend wartet ein Obermotz auf Eure Steuerkünste. An dem ewigen Hin und Her verliert man schnell den Spaß. Grafik hui, Spiel pfui. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 80 Mark

ATARI ST	**33%**
Grafik: 71%	Sound: 36%
Schwierigkeit: mittel	



Elite Plus

Ein Klassiker ist nicht totzukriegen: Das süchtigmachende Gemisch aus Action, Strategie und einer gehörigen Portion Handelsspiel erfährt auf PCs mit der Plusversion seine Wiedergeburt. Flotte VGA-Grafiken und Musikkartensound gehören ebenso zur neusten Elite-Fassung wie Maus- oder Joystick-Steuerung. Leider ist die Steuerung etwas empfindlicher ausgefallen als bei der alten CGA-Elite-Version. Dies dämpft das Vergnügen ein wenig. *mh*

Genre: Handelsspiel	
Hersteller: Rainbird	
Zirka-Preis: 100 Mark	
MS-DOS	83%
Grafik: 69%	Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel	



Lin Wu's Challenge

Hinter "Lin Wu's Challenge" verbirgt sich ein "Match It"-Klon. Der Spieler räumt nach bestimmten Regeln paarweise Steinchen von einem Brett, dann erscheint der nächste Level, der schon wesentlich kniffliger zu lösen ist. Die Amiga-Version brachte schon vor ein paar Monaten Spaß; die MS-DOS-Version ist nicht minder erfreulich. Die VGA-Farbpalette wird leider nicht, dafür die VGA-Auflösung gut ausgenutzt. Eine saubere Adaption eines Klassikers. *al*

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Lasersoft	
Zirka-Preis: 60 Mark	
MS-DOS	68%
Grafik: 59%	Sound: 45%
Schwierigkeit: mittel	



Sim Earth

Ach, wären doch nur alle Umsetzungen so eine Freude! Auch auf dem MS-DOS-PC ist Sim Earth eine Offenbarung. Die Grafik (es wird nur EGA genutzt) wurde leicht reformiert und den PC-Bedürfnissen angepaßt. Wie bei der Mac-Version spielt sich alles simultan in verschiedenen Fenstern ab. Das Spiel selbst wurde nicht verändert. *al*

Genre: Simulation	
Hersteller: Maxis	
Zirka-Preis: 140 Mark	
MS-DOS	87%
Grafik: 64%	Sound: 20%
Schwierigkeit: einstellbar	



Ralf Glau Edition

"Vermeer", "Hanse" und "Yuppis Revenge": Wer kennt sie nicht, die Handelsspiele vom Programmierer Ralf Glau. Die schon bei ihrem Erscheinen vor ein paar Jährchen etwas angestaubt wirkenden und spielerisch eher anspruchslosen Programme gibt's nun im Dreierpack gesammelt zu kaufen. Allerdings sind die Programme keiner Frischzellenkur unterworfen worden, und dafür einen Hunderter zu verlangen, halte ich für dreist. *mh*

Genre: Handelsspiel	
Hersteller: United Software	
Zirka-Preis: 100 Mark	
MS-DOS	40%
Grafik: 25%	Sound: 1%
Schwierigkeit: mittel	

POWER PLAY



6 90



Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tips zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius

7 90

Hut ab vor Hatris: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv: Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Phantasy Star II



8 90

Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe



9 90



Spielautomat frei Haus: Graduis III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure-Wonderland; Exclusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger

10 90



Digitale Dimension: CDTV - Das neue Spielezeitalter; Mut zum Modul: Videospieleflut aus Japan; Thronfolger: Monkey Island Rick Dangerous 2; Silent Service 2: Prachtvolle Grafik, Knackige Missionen

11 90



Fünf-Uhr-Tee & Obermonster: Erster Bericht von der Londonmesse; SIM EARTH - GEISHA Nachfolger zu Sim City und Emanuelle

12 90



Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test

1 91



Das Spitzen-Adventure im Test: Monkey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres



2 91



Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugshow; Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds

3 91



Spiele satt: Bericht von der Las Vegas Messe; Space Quest 4; Drachenpracht: Wer ist wer im Land?

4 91



Senkrechtstarter: Rassige Actionmodule im Test; Spiele vom Feinsten; High-Score-Fieber

Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90

Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Straße, Hausnummer PLZ, Wohnort AC 10 16

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27



FLIRT MIT DER SOFTWARE

Busen, Po und flinke Finger: Schon mancher Computerspieler erhielt die verdiente Belohnung aus den Händen einer spärlich bekleideten Pixel-Maid. Wir präsentieren die leichten Mädchen des Nintendo-Zeitalters.

Nackte Haut zieht Käufer und Konsumenten magisch an, das wissen Verleger, Werbeexperten und Produzenten. Ein Film ohne Sex ist wie Ringelpietz ohne Anfassen, eine Illustrierte gänzlich ohne Busen muß mit einem empfindlichen Rückgang der Verkaufszahlen rechnen. Gerade in den letzten Jahren sank die Hemmschwelle der europäischen Medienmacher gehörig ab. Vor ein paar Jahren noch kippte das Schweizer Fernsehen den angekündigten Softporno "Emanuelle" aus dem Silvesterprogramm; Nun streiten Abend für Abend gleich mehrere Sexfilmchen und Nacktshows um die Aufmerksamkeit des Zuschauers. Private Fernsehsender taten kühn den ersten Schritt, die öffentlich-rechtlichen müssen früher oder später nachziehen, um das Publikum aus der ersten Reihe nicht zu vertreiben. Peinliche Entdeckungsreisen in die düstersten Ecken der örtlichen Videothek sind nicht mehr nötig: "Braven" Sex kann sich selbst der Junior per Kabelanschluß auf den Bildschirm holen.

Doch selbst unverkabelte Mattscheiben-Voyeure müssen nicht auf das gewisse Etwas verzichten. Wer einen PC oder einen C64, einen Amiga oder einen Atari ST sein eigen nennt, darf aus einem ständig wachsenden Angebot freizügiger oder gar pornografischer Software wählen. Von ironisierend-harmlosen Adventures über dümmliche Slideshows bis zu knallharten Beinahespielen gibt's auf Diskette nahezu alles, was der Trieb begehrt. Aber keine Angst, auch diese *POWER-PLAY*-Seiten sind absolut jugendfrei: Nach reiflicher Überlegung und hitziger Diskussion entschlossen wir uns, wirklich gewagte Erwachsenensoftware und Hardcore-Produkte aus dem Bericht auszugrenzen. Wen's trotzdem interessiert, dem sei das Studium der Anzeigen in den Softwarezeitschriften empfohlen. Dort stößt man auf Werbung für den einen oder anderen Fachversand.

In diesem Sinne wünschen wir Euch viel Spaß und flinken Griff zum Reset-Schalter. *wi*



Schön, emanzipiert und angezogen: So eine Flugbegleiterin hätte jeder gerne ("Wing Commander").

FLIRT MIT DER SOFTWARE

Pokerface und heiße Ohren

Softwareentwickler kamen schon früh auf die Idee, ihre Programme durch gewisse Ingredenzien gehörig aufzupeppen. Die ersten Pokersimulationen, die mit attraktiven Zock-Gegnerinnen aufwarten konnten, verkauften sich wie warme Semmeln, auch wenn die Mädchen spielerisch meist nicht viel auf der Pfanne hatten (oder vielleicht gerade deshalb?). Wer mit den Strippokerprogrammen nichts anfangen konnte, wunderte sich: Käme das Jahresabonnement eines Herren- und Hochglanzmagazins finanziell nicht billiger als eines der Nacktprogramme inklusive zugehöriger "Scenery"-Disks? Zudem verloren die Damen durch schlampige Digitalisierung und der geringen Grafikfähigkeiten der frühen Homecomputer viel von ihren körperlichen Reizen.

Doch selbst der grobschlächtig gepixelte Oberkörper des englischen Volksnackedeis Samantha Fox ließ junge Computerspieler noch reflexartig zum Geldbeutel greifen und hohe Ansprüche hinter den Reiz des Verruchten zurücktreten. Das Genre lebt bis heute: Interessierten Computerbesitzern sei das spielerisch unausgewogene, aber grafisch recht niedliche "Teenage Queen" des französischen Herstellers Exxos sowie "Hollywood Poker Pro", das erste Strippoker mit eingebauter Lupenfunktion, wärmstens ans Herz gelegt. Bei manchen Modellen bräuchte man drei Hände, um den Bildschirm abzudecken, wenn Mami ins Zimmer kommt.

Romanzen der Abenteurer

Die zweite Welle erotischer Programme brachte mehr Abwechslung in den Diskettenschacht. Aus Slideshows wurden Animationen, aus schmückendem Beiwerk handfeste Spielinhalte. Das Grafik-Adventure "Emanuelle" kam aus Frankreich und entzückte den Spieler durch herzerfrischend-dümmliche Texte, zwischen denen die versprochene Erotik erbärmlich versumpfte. In Amerika machte sich zu dieser Zeit der Berufsverlierer Larry Laffer auf den Weg in eine der erfolgreichsten Adventure-Serien der Welt. Doch dazu später mehr.

Trotz einiger Schnellschüsse aus deutschen Landen und der mit Spannung erwarteten Emanuelle-Fortsetzung "Geisha" setzte sich das "erwachsene" Adventure bis heute nicht durch. Beziehungsspiele wie "Encounter at the Romantic Dome" kamen und gingen, ohne die Lebensgewohnheiten selbst der fanatischsten Computerfreaks langfristig zu beeinflussen. Erwähnenswert ist allenfalls noch "Plundered Hearts", ein stimmungsvolles Text-Adventure des inzwischen dahingegangenen Edel-Softwarehauses Infocom. Wer sich daran gewöhnen konnte, statt einem wetterfesten Helden ei-

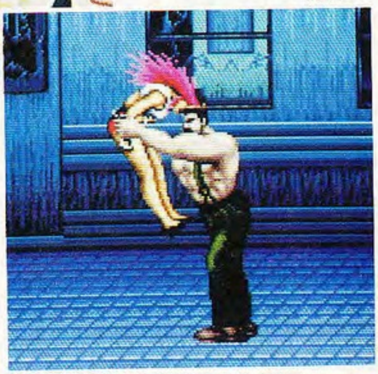
Der "Falbala"-Effekt: Mir fehlen die Worte...





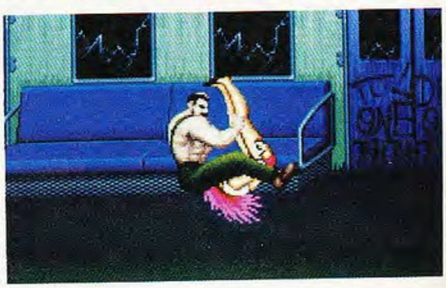
Sex an der Uni: "Sorcerers get all the Girls"

Stellungskrieg, die Zweite: ...dann dezent herumgewirbelt...





Stellungskrieg, die Erste: Als Vorspiel der lockere Schulterschlenzer...



Stellungskrieg, die Dritte: ...dorthin, wo's muffig riecht ("Final Fight")



Da dampft der Grafikchip: 1001 Pixel in "Transworld"

ne schnell errötende Dame des 18ten Jahrhunderts zu führen, bekam eine romantische Piratengeschichte mit deutlichem Love-Story-Einschlag serviert. Sex gab's nicht, vielleicht fand dieses Mantel- und Degenabenteuer deshalb wenig Freunde und keine Nachahmer. Nur die streitbare Magnetic-Scrolls-Gründerin Anita Sinclair meinte: "Völlig daneben. Von Emanzipation keine Spur!"



Schürzenjäger bei der Arbeit ("Leisure Suit Larry II")



...aber Larry findet alle Frauen sexy ("Leisure Suit Larry II")



Zwei Wochen später darf Artemis für ihre Sünden büßen

Eine verhängnisvolle Affäre mit dem Videospiel-Prinzen



Software, die in die Hose ging

Von namhaften Herstellern wurde Sex und Erotik im Gegensatz zu Gewalt und Action, Abenteuer und Verbrechen bisher kaum auf Diskette gebannt. Vielleicht verliert das Thema, in einzelne Pixel zerlegt, viel von seinem Reiz und läßt so die Hersteller das finanzielle Risiko scheuen? Private und semiprofessionelle Anbieter waren weniger zurückhaltend und sorgten mit einigen Entgleisungen für unfreiwillige Lacher. Spielerisch waren Billigstprodukte wie das VC-20-Spiel "Perversi", die verführerische "Sexy Hexy"-Trilogie oder das quasi-legendäre "Girls just want to have fun" grobe Verletzungen gegen den Stolz jedes aufrechten Computerspielers. Trotzdem ließen die verheißungsvollen Namen manchen Computerbesitzer zur spielerischen Magerkost und die Bundesprüfstelle zur raschen Indizierung greifen. Manch digitalisierte Softwareschönheit schlummert heute noch neben bärbeißigen Söldnern und grobschlächtigen Barbaren auf der Liste der Bonner BPS.

Typologie der holden Weiblichkeit

Wo sitzt das unbekannte Geschlecht? Klammern wir Ms. Pac-Man (die erste volldigitale Braut) aus, bleiben fünf Kategorien von Frauen übrig.

Da wäre erstmal die "Verschleppte". Sie wird grundsätzlich von einem verschwitzten, muskelbepackten Maniac gekapert und in eine düstere Festung gezerrt. Dort legt er sie in Ketten; sie harrt auf ihren harten Jungen. Der malträtiert das Joypad, haut 400 Sprites zu Brei und halbiert endlich den Maniac. Sie blickt ihn dann mit großen, feuchten Augen an und fällt ihm in die Arme. Der Vorhang fällt, The End, der Spieler lächelt wissend. Anzutreffen sind die "Verschleppten" in japanischen Videospielen, Double-Dragon-Automaten und der Fantasie beschützerinstinktgequälter Programmierer.

Dann gäb's die Kategorie der "stummen Heldin", anzutreffen in Rollenspielen oder Action-Adventures. Sie hat die Figur eines Bodybuilders, zwei Schwerter und eine heroische Absicht. Wenn sie sich durch Orkleiber säbelt, tut sie das

FLIRT MIT DER SOFTWARE



"Teenage Queen": Sie spielt um's letzte Hemd



Strip bis auf die Knochen ("Teenage Queen")



Nimm mich — unter die Lupe ("Hollywood Poker Pro")



Sexy, blond und schwer bewaffnet: Latex Babes of Estros ("Space Quest VI")

stumm und fast schon angewidert — meist, um ein geschändetes/gekilltes Familienmitglied zu rehabilitieren.

Eine weitere Variante ist die "niedliche Zauberin" mit dem hohen IQ aus dem Rollenspiel von nebenan. Sie sieht so hübsch und harmlos aus, doch selbst hartgesottene Partymitglieder werden bei einem hübschen Feuerball schwach — hach!

Dezent am Rand, aber enorm wichtig: die "Reicherin und Beifahrerin". Sie überreichen Trophäen nach hektischen 20 Runden, belohnen den Spieler mit einem Küßchen oder lassen ihn auf dem Beifahrersitz seines Porsche Cabrios spüren, daß Mann einfach Mann ist (auch wenn ihre Frisur bei 340 km/h leidet).

Zum Schluß noch das schlichte "Ausziehobjekt", das zuletzt mit einer Hand voller Asse im letzten Strippokerprogramm gesichtet wurde. Mal ganz ehrlich: Das kann's doch nicht gewesen sein, oder?

Wir sind sicher. Auf irgendeiner Diskette wartet die absolute erotische Zeitbombe auf uns. Fragt sich nur, wo sich die Dame versteckt hat?

Gib' der Liebe eine Chance: die Programmierer

Woher kommt's? Ganz klar: Selten genug programmieren Frauen Computerspiele. Daß sich nach wochenlangem Sourcecode-Gehacke dieser gewisse dumpfe Druck aufbaut, der sich dann in mehr oder minder gelungenen Software-Intermezzi niederschlägt, ist verständlich. Trotzdem: Computererotik ist (und bleibt?) Entwicklungsland, Emanzipation ein Fremdwort. Machos? Chauvis? Leider liebäugeln viele Programmierer lieber mit dem neuen C-Compiler als mit einer Schönheit an der Bar. Wir empfehlen: Öfter mal ausgehen. Relax. Do it!

Ist der Schlachtruf "Frauen ans Gerät" der Garant für "Sexy Software"? Leider nicht immer. 17 Jahre jung, reist Muriel Tramis von der Karibikinsel Martinique nach Paris. Nach dem Studium füttert sie die Speicher des französischen Rüstungskonzerns Aerospatiale mit Daten. Anfang 30 läuft ihr die Galle über, sie erträgt den Gewissenskonflikt nicht mehr. Muriel kündigt, gründet die Softwarefirma Coctel Vision und programmiert sich den Frust von der Seele.

Für ihren Erstling "Melvilo" kassierte sie vom damaligen Bürgermeister Jaques Chirac den Kulturpreis der Stadt Paris. Die deutsche Fachpresse bescheinigte dem Spiel deutliche spielerische Dürftigkeit. Muriel wagt mit "Emanuelle" als erste Frau den Sprung ins Erotikgenre. Das Spiel ist zwar ein Verkaufserfolg, wird aber nicht gerade gnädig aufgenommen ("...höchstens gepflegte Langeweile", POWER-Wertung 28%). Auch beim Nachfolger "Geisha" kommt kein Kitzel auf, weder in der Magen-, Herz- oder Leistengegend. Wir empfehlen: Üben.

Gelungenes Gegenbeispiel: Al Lowe, seit Jahren treu verheiratet, Vater zweier Kinder, hat vom Saxophonspielen und Unterrichten die Nase voll. Er wendet sich an seinen Kumpel Ken Williams, der Boß einer aufstrebenden Softwarefirma namens Sierra ist. Er bekommt einen Job als Grafiker. Zu seinen Aufgaben gehört es auch, ein schlüpfriges Programm namens "Softporn" auf Apple II zu konvertieren. Das Programm ist derart daneben, daß er und sein Kollege Marc Crowe eine Parodie darauf schreiben. Das ist die Geburtsstunde von "Leisure Suit Larry", einem Milliardenerfolg, der inzwischen in die vierte Runde geht. Larry begeistert auf Anhieb jung und alt. Busen & Bumsen — all das wird durch dezentes Schmunzeln und einen liebenswerten Loser-Larry völlig entschärft.

Einen weiteren Schritt in diese Richtung macht Steven Meretzky, der wohl den feinsinnigsten Humor der Softwareszene besitzt. Er programmiert seit einiger Zeit mit großem Erfolg bei der Kultfirma "Infocom". 1987 macht er sich an das Projekt "Leather Goddesses of Phobos", eine "Flash Gordon"-Parodie mit deutlich sexistischem Anklang. Man bekommt allerdings kein einziges williges Pixel zu sehen, alles ist nackter, klarer Text. Doch Leather Goddesses enthält saftige Passagen, die manchem amerikanischen Senator die Wahlkampf-Schamesröte ins Gesicht treiben könnte. Steven mildert die Gefahr einer Indizierung, indem er drei Spielarten anbietet: für Puritaner, für Normale, für Hartgesottene. Klar, daß wir alle hartgesotten waren.

Nachdem Infocom sich in die Pleite geritten hat, hört man lange nichts mehr von Steven. Bis er 1990 mit "Sorcerers get

FLIRT MIT DER SOFTWARE

all the girls" da weitermacht, wo "Leather Goddesses" aufhört. Diesmal verlegt er die Handlung ins Fantasy-Genre, mischt Pickel- und Pubertätssorgen amerikanischer Teenager dazu und verpackt das in einer saftigen Parodie. Dann verteilt er ein paar Damen übers Campus und überläßt den Rest der Fantasie des Spielers — und gibt bei Ausschreitungen zynische Kommentare von sich.

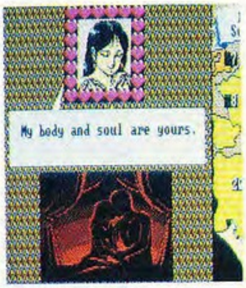
Man sieht: je direkter das Thema, desto plumper die Software.

Blick durchs Schlüsselloch

Bedenkt man die atemberaubenden Grafikfähigkeiten aktueller und zukünftiger Computer, müßte jedem Pixel-Fetischisten eigentlich das Wasser im Mund zusammenlaufen. Trotzdem rührt sich auf dem Markt momentan nicht viel. Lassen sich Erotik und Computer überhaupt ansprechend kombinieren? Betrachtet man aktuelle Sexspielchen wie die Produkte des französischen Herstellers Erotic Dreams, scheint die Zeit stehengeblieben zu sein: Erotischer als in grauer Softwarevorzeit geht's heute auf dem Bildschirm auch nicht zu.

Selbst im Chipparadies Japan ist man nur wenig weiter. Wer dort einen PC auf dem Schreibtisch stehen hat, kann zumindest auf ein größeres Angebot zurückgreifen und sich in renommierten Softwaremagazinen selbst über schlüpfrige Spiele informieren. Klar: Die Sachen, die in fernöstlichen Büros Laune machen, passen mittlerweile locker auf eine Diskette. Endgültig vorbei sind die Zeiten fest verschlossener Schreibtischschubladen: Im Land der aufgehenden Sonne gehören die züchtigen Mädels japanischer Hochglanzmagazine zum alten Eisen. Vollbusige Kindfrauen halten den Computerbesitzer bei Laune. Das Gesicht ist noch ganz Heidi (aus seligen Zeichentrick-Kindertagen); alles darunter High-Tech-Porno pur.

Ob der europäische Spieler auch Freude an den recht eigenwilligen proportionierten Mädchen mit dem unschuldigen Kinderblick hat, werden wir nicht so schnell erfahren: Der japanische PC-Standard ist mit dem westlichen nicht kompatibel, Konvertierungen sind nicht geplant. Man wird sich also an die feschen Pokermädels halten müssen... oder man schaltet den Computer ganz einfach aus. *wi/al*



Mit 64 Frauen schlafen: Omnipotenz bei Ghengis Khan



Wieder nix — Abschleppen am PC ist keine Freude ("Bar Games")

Begegnungen der erotischen Art

Zur Sache, Schätzchen! In diesen Spielen dreht sich zwar nicht alles um das Eine, aber:

— Im Rollenspiel "Bane of the Cosmic Forge" enthüllt das Hochzeitszimmer einer Prinzessin merkwürdige Vorlieben. Der verdutzte Dungeon-Passant findet eine Lederpeitsche und Lederunterwäsche für sein Inventory.

— In "Transatlantic" gibt es einen waschechten Puff.

— Beim Automaten "Parodius" kurvt der ohnehin schon gestreßte Spieler durch die Beine einer leichtbekleideten Tänzerin.

— Göttin in Ketten: In Phelios liegt "Artemis" leichtbekleidet in Ketten (siehe "die Verschleppte").

— "Elvira" wartet mit tiefem Dekolleté enormer Oberweite, diabolischem Lächeln und einem dürftigen Spiel auf Spieler.

— In japanischen Videospielen lassen die Programmierer kein Tabu aus: Es gibt Slideshows und Spiele, die ausschließlich auf Bildschirmsex basieren.

— In "Ghengis Khan" sieht der errötende Spieler eine Bettszene in mehreren Varianten.

— Die Parodie der Parodie: Den Auftritt der "Latex Babes of Astros" aus "Space Quest IV" sollte man nicht versäumt haben.

— In vielen "Qix"-Varianten wird der Spieler, nachdem er einen Level geschafft hat, mit Grafiken spärlich bekleideter Schönheiten "belohnt". Je geschickter der Spieler, desto unverhüllter die Mädchen.

— Eine ehemalige "Strippoker"-Schönheit der Softwarefirma Reline agiert im neuesten Rollenspiel "Fate". *al/wi*

Ja, ja, ja!!

Liebhaber erotischer Software sollten folgende Programme in ihrer Sammlung haben:

"Leisure Suit Larry":

Auf der Suche nach der großen Liebe: Seit der ersten Folge tippelt Larry jedem Frauenrock hinterher. Sierra-Programmierer Al Lowe programmiert gerade den vierten Teil des Klassikers. Wir empfehlen den zweiten Teil: "Looking for Love — in several wrong places".

"Leather Goddesses of Phobos"

Der Klassiker unter den Software-Sexparodien. Autor Steven Meretzky zeigte, daß sich Stil und Humor mit dem Thema Sex vereinen lassen. Das alte Infocom-Text-Adventure ist leider nur noch schwer zu bekommen.

"Sorcerers get all the Girls"

College, Campus und ein Schuß Sex: Spätestens nach der ersten Begegnung mit der volltrunkenen Gretchen Snowbunny hat man das Adventure schätzen gelernt. Programmierer ist wieder Steven Meretzky, die Softwarefirma heißt Legend.

"Plundered Hearts"

Auf einer romantischen Seereise begegnet die romantisch veranlagte Prinzessin einem romantischgebräunten Seeräuber. Eine Romanze zum Träumen, leider schwer erhältlich, weil Infocom-Adventure.

Nein, nein, nein!!

Dieses dumpfe Duo gibt man sich höchstens als Schlafpille:

"Emanuelle"

Dümmliche Anmachsprüche führen im Ernstfall zu einer sich immer wiederholenden, faden Bettszene. Der Rest des Spiels macht an wie ein alter Turnschuh. Mit dem gleichnamigen Tiefschlafstreifen hat das Machwerk außerdem nichts zu tun. Hersteller ist Coctel Vision.

"Geisha"

Coctel Vision, die Zweite: Auch bei "Geisha" verkommt Erotik zwischen Eindeutigkeiten und zweitklassigen Actionszenen fragwürdigster Art. Erotikkoeffizient: Null.

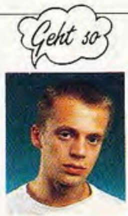
DIE SPINNEN, DIE RÖMER

Ambition of Caesar

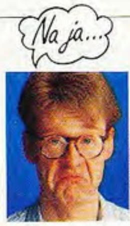


Echte Römer rangeln um jeden Meter (Mega Drive)

Alle Wege führen nach Rom, scheinen sich Micronet, die Macher des ersten historischen Strategiespiels fürs Mega Drive, gedacht zu haben. Der Spieler darf in "Ambition of Caesar" den Eroberungsfeldzug eines garantiert antiken Herrschers stark vereinfacht nachspielen. Über den Vernichtungskampf gegen angreifende Piratenarmeen, einer Seeschlacht, und der Landung in Nordafrika gelangt man schließlich in feindliches Gemäuer, wo man — man höre und staune — eine schöne Prinzessin (be)freit. Für das Mädel darf man in jedem dieser vier Spielabschnitte ungefähr ein Dutzend Legionen bzw. Flotten verheizen. Die entsprechende Einheit und das gewünschte Ziel wird einfach angeklickt, eine Marschroute angezeigt — und schon macht sich der brave Haufen auf den Weg über die quadratischen Schlachtfelder. Treffen zwei verfeindete Truppen aufeinander, kann man sich die animierte Massenprügelei in voller Bildschirmgröße ansehen; da das Blutvergießen auf Dauer für den passiven Betrachter recht eintönig wird, schachtelt man alle Kampfszenen am besten in unterem Fenster im Bildschirmdrittel. Wichtig ist es jedoch, vor dem Kampf die genauen Rückzugsbedingungen für alle Truppen festzulegen. Überlebt eine Legion, kann sie sich durch Kampfpausen komplett regenerieren. Werden bestimmte Spielziele (z.B. das Zerstören aller Piratenhäfen) erreicht, gibt's ein Paßwort für die nächste Station des Feldzuges. Eine Batterie sorgt für einen gesicherten Spielstand. Das Ambitions of Caesar-Muster stellte uns die Münchner Firma Contitronic zur Verfügung. *wi*



Viel Komfort und Schnickschnack kleistert Micronet über ein eher simples Spielprinzip: Wer sich auf nächtelange Feldzüge gefreut hat, sieht sich ob der geringen taktischen Möglichkeiten von Ambition of Caesar böse getäuscht. Die Marschgeschwindigkeit der Truppen von langsam auf schnell zu ändern, mag noch ganz nützlich sein, die Rückzugsbedingungen hingegen für jede Einheit neu zu definieren, ist Schwachsinn. Da sich die Icons der verschiedenen Legionen durch nichts unterscheiden, hat man schnell vergessen, wo die Kamikaze-Armee steht und wo die Truppe der Hasenfüße. Man darf Palisadenzäune errichten und Fallgruben ausheben, bringen tut's Cäsars Sache jedoch wenig. Da fragt man sich wirklich, womit dieser sich die Zeit vertrieben hat — Schlachten schlagen scheint ja relativ unkompliziert zu sein.



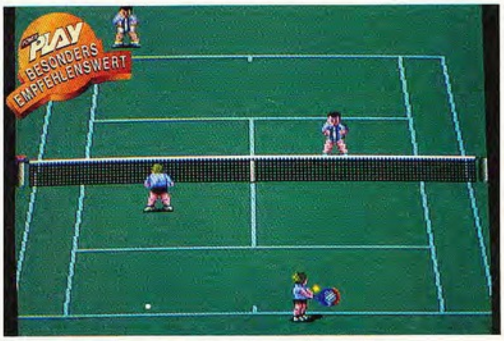
Wenn Cäsar sich so trottelig angestellt hätte, wäre er wohl schnell im Zirkus bei den Löwen gelandet. Der ganze Pseudo-Spielspaß erschöpft sich darin, seine Einheiten auf der Übersichtskarte hin- und herzuschieben. Als Belohnung dürfen wir uns an einem mäßig animierten Kampfbildschirm erfreuen. Optionen wie Handel, Diplomatie oder feinere taktische Entscheidungen sucht man vergebens. Als Ausgleich für dröges Kampfgeschehen hätte man den Pixel-Legionären wenigstens ein paar Szenarien mehr gönnen können: Bescheidene vier Tummelplätze für ganze Männer sind nun wirklich nicht genug. Sogar der motivationsfördernde Zweispielermodus ist irgendwo in der Antike hängengeblieben.

STECK BRIEF

Genre: Strategie		
Hersteller: Micronet, Zirka-Preis: 100 Mark		
MEGA DRIVE		**50%**
Grafik: 56%	Sound: 20%	Schwierigkeit: mittel



Ad Africa: Cäsars Flotte setzt über (Mega Drive).



Plazierter Aufschlag, ans Netz, Beckerhecht, 15:0 (PC-Engine)

VORTEIL HUMAN

Final Match Tennis

Jeder, der eine PC-Engine besitzt und ein gutes Sportspiel zu schätzen weiß, der kennt Namcots "World Court Tennis". Es war eines der ersten Module für NECs Wunderkonsole und ist bis heute eine der besten Tennissimulationen. Nach gut zwei tennislosen Jahren gibt's nun mit "Final Match Tennis" von Human die zweite Ballparade für die PC-Engine.

Die Programmierer müssen eingefleischte Fans von Namcots Tenniserstling sein, denn wer nicht genau hinschaut, der erkennt kaum einen Unterschied. Das Spielfeld wird aus derselben Perspektive gezeigt (von schräg oben) und scrollt brav in alle Richtungen. Die Steuerung ähnelt ebenfalls dem Vorbild, ist allerdings etwas sensibler in bezug auf Cross-Bälle. Wer sich auf das Match gegen einen von 16 unterschiedlich starken Computerspielern vorbereiten will, der sollte den Trainingsmodus wählen. Habt Ihr diese Knochenarbeit hinter Euch und genügend Spielpraxis in den Übungsmatches gesammelt, könnt Ihr in der "World Tour" starten. Hier spielt man nacheinander vier große Turniere (jeweils ab Viertelfinale) — Paßwörter gibt's dummerweise keine. Der Mehr-Spieler-Adapter wird dagegen ausgiebig unterstützt. Jede nur denkbare Variante von ein bis zu vier Spielern wird geboten. Außerdem kann man die Bodenbeschaffenheit wählen (Hartplatz, Gras und Sand). Das Testmuster stammt von Dynatex und CWM. *mg*

Final Match Tennis spielt sich deutlich rasanter und etwas realistischer als sein Halbbruder World Court Tennis. Die spektakulären Ballwechsel kommen Live-Übertragungen im Fernsehen recht nahe. Leider sind die Computergegner zu schwach. Wenige Stunden Spielpraxis und schon haben sie das Nachsehen.



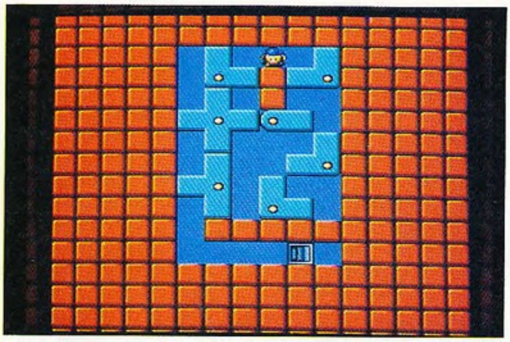
Manko: Man braucht einige Zeit, um sich an die sensible Ballkontrolle zu gewöhnen. Es ist anfangs schwer zu steuern, ob der Ball etwas cross oder extrem cross geschlagen wird. Nach etwas Übung hat man's allerdings im Griff und zaubert auf dem Platz. Fazit: Final Match Tennis ist absolut brillant.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Human, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 91 %

Grafik: 47 % | Sound: 31 % | Schwierigkeit: mittel



Wenn ich's nicht löse, bin ich böse (PC-Engine)

KARTOFFEL ZUM NACHDENKEN

Puzzle Boy

Was bisher die Game-Boy-Besitzer unter dem Namen "Kwirk" zum Wahnsinn trieb, gibt es jetzt auch für die PC-Engine. Das Spielprinzip in Kürze: Der Spieler steuert eine Kartoffel mit Schirmmütze, die sich den Weg aus einem vollgestellten Labyrinth bahnen muß (man frage nicht nach dem tieferen Sinn).

Es gibt mehrere Arten von Hindernissen. Da wären erst einmal die einfachen Blöcke, die den Weg versperren. Man kann sie in altbekannter "Sokoban"-Manier verschieben, aber darf leider nur schieben und nicht ziehen (stellt man spätestens dann fest, wenn man einen hoffnungslos in die Ecke gekeilt hat). Der zweite Verdruß sind Löcher im Boden. Um sie zu überqueren, muß man sie mit Blöcken füllen (natürlich liegen die an der entgegengesetzten, völlig unzugänglichen Ecke). Zu guter Letzt warten stationäre, drehbare "Türen" (die sich mit Sicherheit mit den "freien" Blöcken verklumpen). Das geht über insgesamt 80 Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad so weiter. Hat man das hinter sich, darf man sich viermal zwanzig Levels am Stück kämpfen. Die Spielfigur läuft jetzt von einem Raum zum nächsten, wenn er das Puzzle darin bewältigt hat. Verbaut man sich den Weg, darf man entweder einen Zug zurücknehmen oder gleich wieder von vorne beginnen. Puzzle Boy wurde uns von Dynatex und CWM zur Verfügung gestellt. *al*



Hach, das sind noch Spiele! Puzzle Boy gehört zu meinen absoluten Lieblingsmodulen auf dem Game Boy. Da eine Kiste nach links, dort ein Loch gestopft — und wieder beißt man vor Wut ins Joypad, weil Ausgang trotz ausgeklügeltem Plan immer noch versperrt ist. Puzzle Boy fängt gemütlich an und steigert sich bis zu einem bissigen Schwierigkeitsgrad. Die Umsetzung auf die PC-Engine ist schön, farbenfroh und insgesamt gut gelungen. Besonders gefällt mir die jazzige Hintergrundmusik, die für manchen nicht gelösten Level entschädigt. Allerdings hat man das Modul relativ schnell durch.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Reno, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		75%
Grafik: 30%	Sound: 62%	Schwierigkeit: einstellbar



Im All wartet die grenzenlose Eintönigkeit (PC-Engine)

MONDFINSTERNIS

Dead Moon

Da war er wieder, der ewige Single, den keine Frau freien und keine Versicherung nehmen wollte, weil sein Job so extrem gefährlich war. "Retter der Welt" darf man ihn nennen. Oder "Superheld", das hört er gerne. Wagemutig stützt sich der Pilot in halsbrecherischen Manövern auf die Feindesflut, kurvt Schüsse aus, läßt Laser sprechen — und der Spieler schläft einmal mehr bei der Hintergrundgeschichte ein.

"Dead Moon" von T.S.S. ist ein geradliniges Ballerspiel, bei dem brav nach rechts gescrollt wird. Die Formationen kommen fein säuberlich aufgereiht, wie man das von einem Actionspiel erwartet. Es gibt vier Typen von Extrawaffen, die der Spieler erhaschen darf. Rot schießt mit Kringeln in diverse Richtungen. Grün ist der beliebte Breitbandwischer nach vorne. Gelb ist der normale Schuß, der nach vorne, hinten, links und rechts ballert. Außerdem gibt's einen Laser im schicken Blau, der nach ein paar Ausbaustufen ganz gehörig nach vorne brutzelt. Dazu kommen rotierende Schutzschilde oder "Fire & Forget"-Raketen, die bei mehrmaligem Extragenuß flott abdampfen.

Zu guter Letzt hilft bei feindlicher Übermacht eine schikke Superbombe, die zirka die Hälfte des Bildschirms freiputzt. Noch Fragen? Wer seine drei Raumschiffe verliert darf mit unbegrenzt vielen Continues weitermachen. Das Testmuster stammt von Dynatex. *al*



Hyper Shooting steht auf der Pakkung, drinnen wartet Langeweile. Dead Moon ist ein typischer Fall von: "Nett, aber zu Hause würde ich's nicht spielen." Da der Standard bei Actionspielen inzwischen ganz schön hoch ist, fällt Dead Moon mit seinen biederen Formationen und Obergegnern deutlich ins Mittelmaß zurück. Daß das Spiel außerdem so simpel ist und sogar potentielle Action-Greenhörner spielend in den dritten Level kommen, tut sein übriges. Das Extrawaffensystem bietet auch keinen Lichtblick: Alles schon dagewesen. Alles in allem eine mittelmäßige, wenig ballaststoffreiche Actionkost.

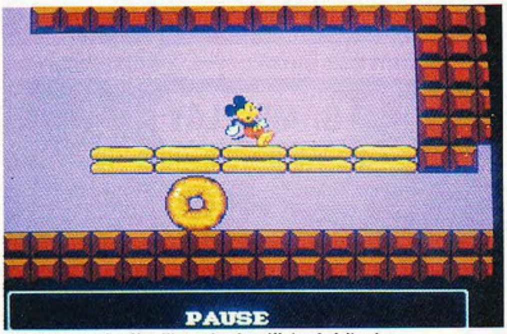
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: TSS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		48%
Grafik: 52%	Sound: 49%	Schwierigkeit: leicht

ALLE MACHT DEN MÄUSEN

Castle of Illusion



Der Alptraum des Konditors: der Angriff der Apfelkuchen

Wie schon auf dem Mega Drive hat eine böse Hexe Mickys Freundin Minnie Maus entführt und auf ihr düsteres Schloß geschleppt. Ihr müßt nun Mäusedetektiv Micky auf seiner Rettungsaktion durch sieben verschiedene Spielstufen steuern.

Mickys Weg führt dabei durch die skurillsten Levels, die sowohl vertikal als auch horizontal scrollen und alie innerhalb eines Zeitlimits durchwandert werden müssen. Die erste Stufe ist ein Zauberwald, in dem Ihr von verwunschenen Bäumen und Insekten attackiert werdet. Später warten noch eine Spielzeugwelt (als Gegner: Kinderspielzeug), ein Süßigkeitenlevel (der Angriff des Killerwürfelzuckers) und zum Schluß das Schloß der Hexe. Am Ende jedes Levels ist ein Obermonster postiert, das erst besiegt werden muß, bevor es in der nächsten Stufe weitergeht. Um sich den angreifenden Feinden zu erwehren, kann Micky im "Super Mario Bros."-Stil mit dem Hinterteil auf Gegner draufhüpfen. Alternativ liegen z.B. Felsbrocken herum, die Ihr aufnehmt und gezielt werft. Zusätzlich erschweren Hindernisse den Weg.

Allerdings ist nicht nur Geschicklichkeit gefragt. Kleine Puzzles (Wie staple ich die Steine, um an eine andere Stelle zu kommen?) erfordern eine gute Kombinationsgabe. Berührt Micky einen Gegner, wird ihm etwas Lebensenergie abgezogen. Erfreulicherweise findet Micky in Schatzkisten am Wegesrand Tortenstückchen, die verbrauchte Energie wieder zurückbringen. Hat Micky seine drei Mäuseleben verbraten, könnt Ihr mit 9 Continues weiterspielen. Das Testmuster stammt von Sega/Virgin aus Hamburg. *mh*



Mäuserich Micky spielt mit "Castle of Illusion" eine seiner brillantesten Rollen. Eine grandiose Spielbarkeit, gepaart mit technischen Glanzleistungen lassen Mikkys Master-System-Debüt zu einem unvergeßlichen Erlebnis werden. Jeder Level ist anders aufgebaut und bietet dank versteckter Extras, geheimen Wegen und tollen Puzzles immer wieder eine neue Herausforderung. Die Steuerung der Maus ist exzellent, pixelgenau und überläßt nichts dem Zufall, sondern alles dem Geschick des Spielers. Ein Extralob haben sich die Grafiker dieses herrlichen Moduls verdient. Was hier an detaillierter Farbenpracht und grafischem Einfallsreichtum geboten wird, sieht man nicht alle Tage. Castle of Illusion hat sich bei mir einen Ehrenplatz im Spieleolymp redlich verdient.



Kaum zu glauben, was Sega noch alles aus dem guten alten Master System herauskitzeln kann: Nach einer langen Durststrecke wird endlich wieder ansehnliche Grafik und ein nettes Spielprinzip geboten. Noch dazu ist Mickey auf der 8-Bit-Konsole nicht etwa ein Abklatsch seines großen Mega-Drive-Bruders, sondern bietet eigenständigen Spielspaß. Die geschickt in den fairen Hüpf- und Springparcours integrierten Rätsel, die das Mega-Drive-Vorbild nicht bieten, sorgen für Kurzweil. Daß die bereits erledigten Gegner nach kurzer Zeit wieder zum Leben erweckt werden, ist ein leicht verschmerzbarer Schönheitsfehler. Sonst ist Castle of Illusions ein tadelloses Programm, das man seinem Master System gönnen sollte.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		80%
Grafik: 79%	Sound: 70%	Schwierigkeit: mittel



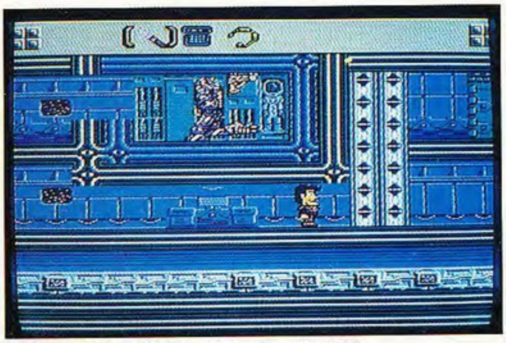
Oh graus, oh Schreck, ein Obermotz pustet Mickey weg (Mastersystem)



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).



Eine Kreissäge in der Hand: das Monster sah's und verschwand (NES)



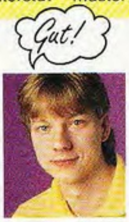
Held Rad auf dem Wege zum Supercomputer (NES)

BESSER DENN JE

Rygar

Kaum hat er sein Abenteuer auf der Lynx-Konsole überstanden, schon wird er von den NES-Besitzern in Anspruch genommen. Das Kreissägen-verliebte Heldensprite "Rygar" kommt seit seiner Arcade-Premiere um '87 einfach nicht zur Ruhe. Die Landschaften, die er in der NES-Fassung durchstreift, unterscheiden sich gewaltig von den Lynx-Szenarien und sind recht abwechslungsreich. So kämpft sich Rygar nicht nur in horizontal scrollenden Leveln voran, sondern muß sich auch durch vertikal vorbeihuschendes Gelände schlagen.

Der (Leidens-)Weg des Helden ist nicht immer vorgeschrieben. Ab und zu holt er sich von verschiedenen Personen Rat und Unterstützung. So ist er nicht ausschließlich auf seine Kreissäge angewiesen, um mit den Monstern fertigzuwerden oder Anhöhen zu erklimmen. Unterwegs erbeutet Rygar diverse Extras, zwischen denen er beliebig wechseln kann. Ein wichtiges Hilfsmittel ist das Enterhaken-ähnliche Wurfgeschoß, mit dem Rygar ausgedehnte Schluchten überwindet. Außerdem baut er im Lauf der Zeit seine physische Leistungskraft aus, um es in höheren Leveln mit immer widerspenstigeren Feinden aufzunehmen. Da man seine Beute nicht immer sofort einsetzen muß (reicht die Energie noch bis zum nächsten Jungbrunnen?), kommt zudem eine taktische Variante ins Spiel. Das Testmuster stammt von Yeno. *mg*



Rygar hat zwar schon einige Jahre auf der Rüstung, doch an Frische und Elan mangelt es dem Recken nicht. Technisch zählt das Modul zur Oberklasse; Grafik sowie Sound bleiben nicht zurück. Dank der sanften Action-Adventure-Einlagen verkommt Rygar nicht zum belanglosen Actiongekloppe. In erster Linie ist zwar Geschicklichkeit und Timing gefragt, doch mit etwas taktischem Kalkül geht's besser voran. Wer an Spielen wie "Ghosts'n' Goblins" Gefallen findet, der wird auch Rygar mögen. Zahlreiche interessante Levels garantieren zudem für langfristiges Vergnügen. Ein guter NES-Start für Tecmo Soft.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Tecmo, Zirka-Preis: 90 Mark

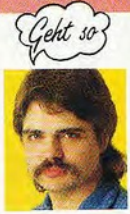
NES		68 %
Grafik: 70 %	Sound: 58 %	Schwierigkeit: mittel

RAD UND TAT

Rad Gravity

Rad ist ein Held, daran besteht kein Zweifel. Deshalb ist er auch auserkoren worden, die Welt vor dem sicheren Untergang zu befreien. Das Problem, das Ihr lösen sollt, ist simpel: Das Sicherheitssystem eines Supercomputers muß außer Gefecht gesetzt werden.

Ärgerlicherweise hat der Computer etwas dagegen, daß Ihr ihn ausschalten wollt. So schickt er einen Haufen Männchen los, um Rad das Leben schwer zu machen. Aber nicht nur die Feindesprites machen Rad das Leben sauer. Zusätzlich warten in den Levels Fallen und Hindernisse. Per Joypad kann Rad in den einzelnen Levels, die von der Seite zu sehen sind, laufen, sich ducken oder mit einer Waffe die Gegner umpusten. Zu Beginn seiner Odyssee ist Rad nur mit dem Notwendigsten ausgestattet — einem Lichtschwert, einem Funkgerät und einer Energiezelle. Glücklicherweise können unterwegs zusätzliche Energiekapseln und bessere Waffen gefunden werden. Punkte gibt's übrigens nur durchs Aufspüren von Gegenständen und dem Ausschalten des Sicherheitssystems, nicht durch das Umnieten von Gegnern. Wird einmal die Lebensenergie von Rad zu knapp, könnt Ihr Euch mit dem Funkgerät auf ein Raumschiff transportieren lassen, wo die Energie wieder aufgefrischt wird. Hier gibt es auch ein Paßwort, um später an alter Stelle weiterzuspielen. Das Testmuster stammt von der Firma Yeno. *mh*



"Rad Gravity" eignet sich wunderbar für ausgeschlafene Tüftler und Kartenzeichner. Denn in höheren Spielstufen ist man ohne einen zünftigen Lageplan hoffnungslos verloren. Spielerisch ist eher Geschick und Taktik denn schnelle Reaktionen gefragt. Leider hängt der lebenswichtige Ausgang einiger Spielsituationen nur von einer Prise Glück ab und nicht von der Fingerfertigkeit des Spielers. Dazu trägt ärgerlicherweise die etwas zu träge Steuerung bei. Ansonsten gibt es wenig zu meckern: Die Grafik ist bunt und abwechslungsreich, und die Gegner sind ausgefuchst. Nur der Sound nervt auf Dauer etwas.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		57 %
Grafik: 61 %	Sound: 48 %	Schwierigkeit: schwer



Ab in die Wüste mit Big Run (Super-Famicom)



Frauen an die Macht: aber erst nach gewonnener Schlacht

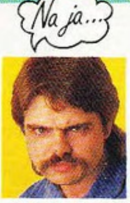
SAND IM GETRIEBE

Big Run

Jedes Jahr treffen sich Motorsport-Enthusiasten, um per Auto, Motorrad oder Lkw eines der mörderischsten Rennen der Welt zu fahren: die Rallye "Paris — Dakar". Wer keine Hitze verträgt oder gegen Sand allergisch ist, kann jetzt mit dem Super Famicom Modul "Big Run" die Rallye bequem im eigenen Wohnzimmer nachspielen.

Aus acht Teams dürft Ihr Euch Euren heißen Flitzer (es werden nur Autos angeboten) aussuchen, mit dem Ihr die zehn Etappen des Rennens absolvieren wollt. Die einzelnen Strecken sind im 3-D-"Out-Run"-Stil gehalten, bei dem Euer Wagen von hinten zu sehen ist. Zusätzlich kann eine Versorgungsmannschaft (Hilfstruppe mit Mechanikern und Navigator) zusammengestellt werden. Dies ist besonders wichtig, denn auf den Wüstenpisten werden Teile des Wagens wie Motor, Reifen oder Stoßdämpfer in Mitleidenschaft gezogen. Fällt unterwegs ein Teil aus (Kontrollampen verfärben sich je nach Beschädigungsgrad), kann die Hilfsmannschaft gerufen werden, die den Schaden behebt. Leider kostet dies eine Menge Zeit. Schafft Ihr eine der Etappen nicht im vorgegebenen Limit, ist das Rennen für Euch aus. Unterschreitet Ihr die vor dem Start der Etappe vorgegebene Zeitspanne, wird Euch die übriggebliebene Zeit freundlicherweise gutgeschrieben.

Unser Testmuster stammt von der Firma Contitronic in München. *mh*



Momentan werden frischgebackene Besitzer eines Super-Famicoms ja nicht gerade mit Spielen überschüttet. Um so mehr schmerzt es da, wenn eine der aktuellen Neuerscheinungen eine solche Krücke ist. Den Programmierern von "Big Run" hat scheinbar niemand verraten, daß im Super-Famicom ein 3-D-Chip steckt — die Grafik ruckelt und zuckelt, daß einem schlecht werden könnte. Spielerisch schleicht Big Run im Schongang dahin: Keine nennenswerten Computergegner und langweilige Strecken sorgen für gesunden Schlaf vor der Konsole. Einziger Lichtblick sind die abwechslungsreichen Schikanen.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Jaleco, Zirka-Preis: 120 Mark

FAMICOM 46%

Grafik: 35% | Sound: 54% | Schwierigkeit: leicht

ENERGISCHE EMMA

Psychic World

Frauen kommen langsam, aber gewaltig: In Japan hat man diese Erkenntnis bereits in die Tat umgesetzt und dem neuen Game-Gear-Modul "Psychic World" einen weiblichen Helden verpaßt. Das tapfere Mädchen muß sich durch vier ausgedehnte Levels kämpfen, ehe sie ihr Ziel erreicht hat. Das handfeste Abenteuer startet in der Prärie und führt über Eis- und Ruinenlandschaften bis hin zur Festung des Bösen.

Von der anmutigen Hauptfigur abgesehen, präsentiert sich Psychic World als hausgemachtes Jump'n'Run-Spiel. Die Heroin (wir nennen sie mal "Emma") springt und ballert sich durch meist horizontal scrollende Levels. Unterwegs kann sie ein ganzes Arsenal von unterschiedlichen Waffen und Hilfsmitteln ansammeln und im Bedarfsfall zur richtigen Zeit einsetzen. So gibt es allein fünf verschiedene Schußvarianten, die wiederum in drei Ausbaustufen zu haben sind. Außerdem ergattert Emma des öfteren ein "Rotes-Kreuz"-Köfferchen, das auf Knopfdruck für kurzzeitige Unverwundbarkeit sorgt. Beliebig oft darf man dieses (und manch anderes Extra) allerdings nicht aktivieren. Jeder Einsatz verbraucht etwas ESP-Energie, die leider nicht unbegrenzt zur Verfügung steht.

Sollte Emma mit einem der Feinde in Berührung kommen, wird Lebensenergie abgezogen. Dieses Elixir wird unabhängig von der ESP-Mixtur verwaltet. Testmuster von Dynatex und CWM. *mg*



Über Mangel an Extras kann man sich bei Psychic World nicht beklagen. Satte 13 verschiedene Hilfsmittel stehen der unerschrockenen Streiterin zur Seite. Die Levels sind abwechslungsreich und teilweise recht geschickt ausgedacht. Trotzdem wirkt das Spiel recht hausbacken. Überraschungen, originelle Einfälle oder ungewöhnliche Situationen, also das Salz in der Geschicklichkeitssuppe, kommen leider leider nur sehr selten zum Zug. Wer auf ein unkompliziertes Jump'n'Run-Modul für den Game Gear gewartet hat, der wird mit Psychic World ordentlich bedient. Kurzum: brav, bieder, bunt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 60%

Grafik: 62% | Sound: 51% | Schwierigkeit: schwer

LUFTSCHOKOLADE

Aero Blasters

Kaum gibt's auf der Engine ein herausragendes Ballerspiel, das für NECs Wunderkästchen die Werbetrommel rührt, schon wird's postwendend für die Konkurrenzkonsole Mega Drive umgesetzt. Kaneco hat dabei gute Arbeit geleistet. Technisch ist die Sega-Version von "Aero Blasters" ebenso auf der Höhe wie das hervorragende Engine-Vorbild. Prallax-Scrolling und flimmerfreie Sprite-Horden lassen das Herz jedes Actionfans höher schlagen.

Bis auf wenige Ausnahmen gleichen sich die beiden Versionen. Nur in klitzekleinen Details mutet die Mega-Drive-Adaption etwas ausgereifter an. So zeigt in der Panikszene mit den verengten Flugbahnen ein kleines Icon an, wie sich die Landschaft in wenigen Sekunden verändern wird. Spielentscheidend wirken sich diese Änderungen allerdings nicht aus. Alle sechs Levels des Vorbilds sind vorhanden, der Sound gut, die Grafik fein.



Segas Ballerspiel-Inflation: Konkurrenz belebt das Geschäft

Das Testmuster stammt von Dynatex und CWM. *mg*

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Kaneco, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		80%
Grafik: 79%	Sound: 64%	Schwierigkeit: mittel

SPACE-EINTOPF

Pop Breaker

In "Pop Breaker" kutschiert Ihr mit einem Raumgleiter über eine scrollende Spielfläche und macht zahlreiche Fallen unschädlich. Damit Euch das leicht von der Hand geht, ist Euer Wägelchen mit einem Laser ausgestattet. Kurvt Ihr geschickt um Minenfelder und Granatwerfer, könnt Ihr unterwegs Extraleben und Smartbombs einsammeln. Damit Ihr nicht wild alle Hindernisse pulverisiert, sind gemeinerweise Spiegel und Prismen auf der Spielfläche verteilt, die Eure Schüsse umlenken und den eigenen Gleiter gefährden. Nach jeweils fünf Leveln gibt's ein Paßwort.

Pop Breaker ist weder ein reinrassiges Actionspiel noch eine durchdachte Knobelei. Zahlreiche Spielelemente sind wahllos zusammengeklebt worden und hinterlassen einen konfusen Gesamteindruck. Spätestens, wenn man zum dritten Mal über eine versteckte Mine fährt, wünscht man das Modul in ein schwarzes Loch. Das Testmuster stammt von Dynatex und CWM. *vw*



Pop Breaker: Schaltermischmasch und Alien-Flut (Game Gear)

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Microcabin, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR		38%
Grafik: 34%	Sound: 29%	Schwierigkeit: mittel

ANGEGRAUT

Speedball

Während man sich auf Amiga und ST bereits an "Speedball 2" erfreuen darf, rollt für das Sega Master System jetzt das Ur-"Speedball" in Modulform an. Der knapp drei Jahre alte Klassiker der Bitmap Brothers kombiniert die Genres Action und Sport zu einer herzhaften Ballprügelei.

Futuristische Teams versuchen auf einem beengten Spielfeld, sich gegenseitig auszutricksen, umzuhauen und eine Stahlkugel ins gegnerische Tor zu schubsen. Spielablauf und Extravielfalt des Originals bleiben zwar erhalten, aber nach heutigen Maßstäben wirkt der Spielablauf etwas zu simpel. Die Master-System-Umsetzung leidet zudem darunter, daß der Liga-Modus komplett rausgeworfen wurde. Die Steuerung mit dem wabbeligen Sega-Joypad ist etwas unpräzise und der Sound schlapp.



Speedball als Spätball (Master System)

Speedball macht vor allem zu zweit durchaus Spaß und bietet solide Grafik, doch auf Dauer lassen sich gewisse spielerische Alterserscheinungen nicht ignorieren. Fans des Genres dürfen zugreifen. Der Rest sollte probespielen. Das Testmuster stammt von Image Works. *hl*

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		57%
Grafik: 61%	Sound: 43%	Schwierigkeit: mittel

ANFANGS SCHLAU, SPÄTER FLAU

Amazing Penguin

Der Game Boy entwickelt sich zum verkappten Pinguin-Paradies: Nach "Penguin Wars" und "Penguin Boy" wird das Watschel-Trio mit "Amazing Penguin" komplettiert. Spielerisch ist Natsumes Ausflug in die Eiszeit durchaus eigenständig. Ihr steuert einen Pinguin auf gradlinigen Wegen, die das Spielfeld in verschieden große Rechtecke einteilen. Auf den Pfaden befinden sich u.a. Bälle, die der Pinguin per Fußtritt wegschleudern kann. Auf diese Weise entledigt man sich der Gegner, die ebenfalls auf den Wegen umherwandern. Zusätzlich gibt es einige Schalter, die per Feuerknopfdruck aktiviert werden. Wer alle Bälle gekickt und Schalter geklickt hat, der darf in den nächsten Level vorrücken — Paßwörter inklusive.



Zielen, schießen, Treffer!

Der nette Geschicklichkeitstest Amazing Penguin kommt gerade recht für ein kurzes Spielchen zwischendurch. Allzu lange hält das Vergnügen allerdings nicht vor, denn erstens flaut die Anfangsbegeisterung bald ab und zweitens sind die 40 Levels schnell durchgezockt. Das Testmuster stammt von Flashpoint. *mg*

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Natsume, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY		56%
Grafik: 42%	Sound: 46%	Schwierigkeit: leicht

RITTER IN GRAU

Dragon's Lair



Dirk auf der Suche nach der feinsten Grafik (Game Boy)

Von der umwerfenden Laserdisk-Animationsorgie auf 16 Graustufen des Game Boy? Kann das gutgehen? Es kann. Da sieht man mal, was in der kleinen Kiste alles steckt: Dragon's Lair ist vollgepfropft mit aufwendiger und hübscher Grafik. Allerdings sind's nicht die Automatenoriginals: "Dragon's Lair — the Legend" wurde völlig neu programmiert und hat mit dem Vorbild nichts als den Namen gemein.

Ein kleiner Ritter Dirk sammelt in diesem Action-Adventure Steinchen auf, verbrät dank eines happigen Schwierigkeitsgrads seine und fängt wieder von vorne an — der Ritter hüpft, der Spieler freut sich. Am Bildrand angekommen, wird umgeblendet.

Auch die Musik ist peppig und paßt fein zum Spielgeschehen. Alles in allem wider Erwarten keine "armen Ritter", sondern ein handwerklich solides, schön anzusehendes, spielerisch anspruchsvoller Geschicklichkeitstest. Nicht ganz die Klasse von "Gremlins II" oder "Batman", aber trotzdem ein feines Modul. Das Testmuster stellte uns Gamesworld in München zur Verfügung. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Image Soft, Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 69%
Grafik: 70% **Sound: 67%** **Schwierigkeit: schwer**



Junction

Einer der weniger bekannten Konami-Automaten wurde von Micronet ordentlich fürs Mega Drive umgesetzt. "Junction" ähnelt etwas dem PC-Engine-Titel "Blodia": Eine Kugel muß bestimmte Teile eines Puzzles durchrollen, ehe der nächste Level lockt. Das Spielfeld ist in kleine Quadrate geteilt, die verschoben werden können. So leitet man die Kugel. Alles in allem ein nettes Denkspiel mit Hektik-Touch, das nicht gänzlich überzeugen kann. Testmuster von Flashpoint. *mg*

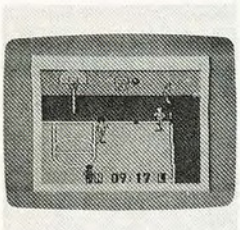
Genre: Denkspiel
Hersteller: Micronet
Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 65%
Grafik: 40% **Sound: 61%**
Schwierigkeit: mittel



Bubble Ghost

Infogrames' niedlicher Geschicklichkeitstest wurde ordentlich für den Game Boy adaptiert. Nach wie vor muß ein Geist einen empfindlichen Luftballon durch 35 bildschirmfüllende Räume pusten. Berührt der Ballon Wände oder Hindernisse, platzt er, und man darf von vorne beginnen. "Bubble Ghost" ist ein durchschnittliches, langfristig zu eintöniges Modul für den schnellen Gebrauch. Das Testmuster stammt vom Computershop Gamesworld. *mg*

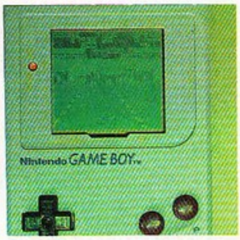
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: FCI
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 51%
Grafik: 51% **Sound: 53%**
Schwierigkeit: mittel



In your Face

Jaleco beglückt die Basketballfreunde mit dem ersten Körbewurf-Spektakel für den Game Boy. Wahlweise ein oder zwei Spieler je Team treten gegeneinander an. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten; beide Mannschaften werfen auf denselben Korb. Spielerisch ist "In your Face" nicht besonders ausgereift — ideenloses Passen und Werfen dominiert. Bestenfalls mit einem Spielpartner kommt gelegentlich Stimmung auf. Testmuster von CWM und Dynatex. *mg*

Genre: Sport
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 120 Mark
GAME BOY 48%
Grafik: 57% **Sound: 57%**
Schwierigkeit: mittel



Chase H.Q.

Mit einem flotten Sportwagen braust ein Freund und Helfer hinter einem Ganovenauto her. Ist es in Sichtweite, muß man die kriminellen Insassen durch forsches Anrempeln zur Aufgabe bewegen. Die 3-D-Grafik ist flott; allerdings erkennt man die Hindernisse und anderen Fahrzeuge nur bei guten Lichtverhältnissen rechtzeitig. Das Spielprinzip bietet auf Dauer keine Abwechslung, wodurch die Motivation leidet. Das Testmuster stammt von CPS Heidak. *hl*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 41%
Grafik: 61% **Sound: 58%**
Schwierigkeit: mittel



Jack Nicklaus

Golflegende Jack Nicklaus läßt nach diversen Computerauftritten nun auf dem NES einlochen. Bis zu vier Spieler können an einem Turnier teilnehmen. Die Grafik dieser Umsetzung sieht nicht allzu toll aus — das stört nicht sonderlich, aber der langsame Bildaufbau zehrt an den Nerven. Spieltechnisch ist alles recht adrett, aber die Wartepausen vor jedem Abschlag schmälern die Freude. Nur geduldigen Golffans zu empfehlen. Testmuster von Konami. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 120 Mark
NES 60%
Grafik: 57% **Sound: 34%**
Schwierigkeit: mittel



Defender of the Crown

Der Strategie- und Action-Mix "Defender of the Crown" war die erste Veröffentlichung des Softwarehauses Cinemaware. Die neue NES-Version ist zwar schwerer und spielerisch ein wenig erweitert worden, aber im Gegenzug rasselte die Qualität der Grafik gewaltig nach unten. Alles in allem ein gebremstes Vergnügen, dessen Spielprinzip Abnutzungserscheinungen zeigt. Das Testmuster stammt von Konami. *hl*

Genre: Strategie/Action
Hersteller: Palcom
Zirka-Preis: 120 Mark
NES 50%
Grafik: 61% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: mittel

NEO GEO

SCHWEIZ

PC Engine

SEGA

MEGA DRIVE

GAME BOY

031/57 71 59 + 031/8 59 12 33

MAKRO

BERNSTRASSE 128 • 3052 ZOLLIKOFEN

Tel. Bestellungen: Montag - Freitag 18.00 - 22.00 Uhr – Samstag ganzer Tag

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Anzeige

The Best.

Lieber Spiel-Experte,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer **ALLES**, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. **Und Sie natürlich auch - wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen !**

Amiga500 Erweiterung auf 1MB:	**119.-**
Die Soundblaster Card für PCs:	**399.-**

○○○ DIE STARS ○○○

Disc only:	64	AM	ST	PC
○ 3-D Construction Kit #		131.-	131.-	131.-
○ Bane of Cosmic Forge #		97.-		97.-
○ Chips Challenge #	41.-	65.-	65.-	77.-
○ MegaLoMania #		78.-	78.-	78.-
○ Nam 1965-1975 #		73.-	73.-	89.-
○ Railroad Tycoon #		97.-	97.-	99.-
○ Ret. Medusa (RM2)	45.-	73.-	73.-	73.-
○ SimEarth kpl.dtsch. #		99.-	99.-	99.-
○ Spirit of Excalibur 1M #		77.-	77.-	85.-
○ TV Sports Rollerbabes #		81.-		81.-

\# = auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufw.)
◊ = nur für Amiga mit Speichererwtg.

Disc only:	64	AM	ST	PC
Abracadabra #		69.-	69.-	69.-
Accolade Sports #	67.-		73.-	73.-
ADS Adv.Destroy.Sim #		81.-	81.-	81.-
Alcatraz Assault #		68.-	68.-	73.-
Antares ◊ #		69.-	69.-	77.-
Arachnaphobia #		81.-	81.-	81.-
Arborea		73.-	73.-	73.-
Billy the Kid #		63.-	63.-	73.-
Black Gold #	41.-	81.-	73.-	81.-
Blood Relatives #		81.-		81.-
Blue Max War Ace ◊ #		77.-	77.-	89.-
Broker King #	51.-	51.-	51.-	51.-
Celica GT4 Ralley		65.-	65.-	
Centurion Def.of Rome #		73.-		73.-
Champs Kryn ◊ #	65.-	73.-	81.-	77.-
Cougar Force #		49.-	49.-	69.-
Curse Azure ◊ #	65.-	77.-	81.-	77.-
Cruise for Corps ◊		65.-	65.-	77.-
Death Knights Krynn #	77.-	85.-		85.-
Disc #		73.-	73.-	73.-
Duck Tales #	43.-	68.-	73.-	73.-
Elemental		69.-	69.-	
Epic Goldrunner 3D #		68.-	68.-	81.-
Epidemic		57.-	57.-	
Eye of Beholder ◊ #		97.-		97.-
Flight of Intruder #		81.-	81.-	95.-
FS A.T.P. Boeing #				99.-
Galleons of Glory				86.-
Gates of Dawn - Fate#		73.-	73.-	81.-
GemX #	32.-	49.-	49.-	57.-
Genghis Khan ◊ #		89.-		89.-
GO #		57.-	57.-	57.-
Gods #		65.-	65.-	73.-
Hunt Red October 2 #	41.-	65.-	65.-	81.-
Ilyad		73.-		
Industrial Rebound #		57.-	57.-	65.-
Lemmings #		65.-	65.-	73.-
Lightquest #		81.-	81.-	81.-
Links Supergolf #		85.-		95.-
Logical	41.-	57.-	57.-	65.-
Max Bloade		69.-	69.-	
Midwinter 2 Flames #		81.-	81.-	85.-
Mig-29 Fulcrum #		89.-	89.-	89.-
Nightshift #	41.-	57.-	57.-	57.-
Outzone		69.-	69.-	
Panza Kickboxing #		81.-	81.-	81.-
PGA Tour Golf #		73.-	73.-	73.-
Powermonger #		81.-	81.-	81.-
Project Prometheus #	58.-	80.-	80.-	80.-
Ralf Glau Edition #	69.-	85.-		85.-
Rectangel		41.-	41.-	
Red Phoenix #		85.-	85.-	85.-
Rise of Dragon ◊ #		97.-		97.-
Robocop 3	45.-	69.-	69.-	
Root World		69.-	69.-	
Samurai #		81.-	81.-	81.-
Sect. Monkey Isl. dt.		81.-	81.-	97.-
Secret Weapon of Luftw.		85.-	85.-	97.-
Silent Service 2 (◊)#		81.-		92.-
Simpsons	41.-	69.-	69.-	
Son of Zeus		73.-	73.-	
Sorcerer get all Girls #				73.-
Spirit of Adventure #	41.-	69.-	69.-	77.-
Stunts		85.-		85.-
Summer Camp	41.-	65.-	65.-	
Swiv (Silkworm 4)	41.-	65.-	65.-	
Technopolis #		73.-	73.-	73.-
Tentacle #		73.-	73.-	73.-
Terminator 2	41.-	69.-	69.-	
The Enemy Within		73.-	73.-	
The Power Puzzle #	24.-	32.-	32.-	32.-
The Walker		73.-	73.-	
Toki	49.-	68.-	68.-	
Track Suit F.M. 2 #	41.-	73.-	73.-	73.-
Tunnels Armageddon		81.-		
Turn & Burn #	39.-	51.-	51.-	51.-
Turrican 2 ◊	41.-	65.-	65.-	
Ultima 6 #	68.-	86.-	86.-	85.-
Warlords ◊ #		73.-		81.-
Wing Commander VGA #		85.-		85.-
Winzer Simul. #		69.-	69.-	77.-
Wiz Kid		73.-	73.-	
Wrath of Demons #	43.-	73.-	73.-	73.-
Zarathustra		65.-	65.-	

... und alle anderen Spiele, die es wert sind.

Aber ja doch !

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten: Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen genau für Ihren Computer-Typ an (**64er, Amiga, Atari ST oder PersComp**): Ihre persönliche FUNTASTIC-Liste kommt alle 2 Monate brandneu - absolut gratis !

Einige Titel in dieser Anzeige sind bereits angekündigt für die nächsten paar Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie schon heute reservieren - Auslieferung ist nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt jeden Tag neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt´s bei uns auch: Meistens billiger - oft schneller! Bestellungseingang + 1 = Versandtag (Falls direkt ab Lager verfügbar).

Preisänderungen (+/-), Irrtümers und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern in Deutschland ausschließlich (bitte keine Schecks oder Überweisungen) per Post / per Nachnahme (+ DM 8.-) und sehr gerne auch preiswert ins **Ausland (A / CH / FL / BENELUX / DK u.a.)** (minus 14% dts.Steuer, plus 16.- Versand)

In die **Ex-DDR** können wir endlich ab sofort per Post/Nachnahme liefern.

Ältere Anzeigen / Listen ungültig: 8. 4. 91

FUNTASTIC ComputerWare: 100%

FAX

1. **Die Auswahl komplett -**
2. **alle Preise o.k. -**
3. **Und der Service super.**

Wo gibt´s mehr ?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellen Sie am besten per Karte. Telefon-Bestellungen täglich live von **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr. Danach TelefonBestellService. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.

Spiele - und nix anderes! **Seit 1985.**

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



MARIO
DER PANTOFFELHELD


Die Nintendowelt, das Mekka für Fans

Mit Luigi Karten kloppen? Mario auf der Boxershort? Mit Zelda in die Heia hüpfen? Alles kein Problem in der wunderbaren "Welt von Nintendo". Marshal M. Rosenthal sah sich um.

Es sei nicht einfach, mit Japanern Geschäfte zu machen, heißt es, aber wenn man sich mit Nintendo anlege, gebe es gleich drei Gewinner: Nintendo, Nintendo und Nintendo. Nintendos Politik ist smart. Sie verhalten sich wie Verkäufer von Rasierapparaten, die andere die Rasierklingen machen lassen. Die Leute bezahlen für das Recht, Spiele machen zu dürfen. Nintendo stellt außerdem die Module her und garantiert sich so Profit, noch bevor ein einziges Spiel im Laden steht. So war es ihnen möglich, den Markt durch Lizenznehmer zu kontrollieren.

Also wichen die Händler, die sich einen Teil vom dollarschweren Kuchen schnappen wollten, auf andere Bereiche aus. Da Mario im Bekanntheitsgrad so manchen politischen Abgeordneten schlägt, suchte man sein Heil in Alltagsgegenständen, die auf Nintendo-Spiele zugeschnitten sind: Willkommen in der wunderbaren "Welt von Nintendo". Mehr als 7000 Läden in


Gleich wirft sie das Handtuch...

den USA führen das komplette Nintendo-Programm, es gibt unzählige Geschäfte, die einen Teil des Sortiments anbieten.

Wie wär's beispielsweise mit einer Super-Mario-Armbanduhr? Oder einer Tagesdecke mit dem wilden Koupa? Oder einem Miniaturflipper? Oder Puzzles, von acht Teilen bis zu 3000 Stück? Und was trägt der modeambitionierte Nintendo-Maniac? T-Shirts sind passé, sogar wenn Aufdrucke von "Bad Dudes", "Castlevania" oder "Teenage Mutant Ninja Turtles" stolz die Brust schwellen lassen. Für den echten Avantgardisten gibt's inzwischen ganze Läden, in denen man sich einkleiden kann (80 Prozent Baumwolle, 20 Prozent Polyamid). Besonders niedlich: Super-Mario-Boxershorts und Luigis Hosenträger. Dernier Cri sind Accessiores wie Hüte, Mützen, Käppis und Sonnenbrillen mit den verschiedensten Logos von Spielen.

Nach diesem Boutiquenbummel sind wir hungrig. Super-Mario-3-Schokoriegel gibt's inzwischen in den Geschmacksrichtungen "Erdnußbutter" und "Mandel". Wer den Rachen nicht voll genug bekommen kann, hält sich zwischenzeitlich an einem Lolly fest, der in ein Zelda-Bildchen eingewickelt ist. Das Nintendo-Popcorn schmeckt etwas fade; dafür sehen die Gummibärchen wieder mehr wie der italienische Klemptnerheld aus. In diesen heißen Zeiten bevorzugen viele den Super-Mario-Eisriegel. Gesundheitsfans stehen mehr auf die Super-Mario-"Roll Outs" (getrocknete und gepreßte Früchte), während sich Unerschrockene den Wanst mit Kalorienkuchen vollstopfen, der natürlich auch wieder einen "formalen" Bezug zu Nindendo-Spielen hat. Für das leibliche Wohl ist gesorgt, auch wenn der Geschmack typisch amerikanisch ist — "geschmacklos" im übertragenen Sinne. Den Vogel schießt da der Mario-Softdrink-Kanister ab. Unten baumeln Stoffbeine raus; um das Ding zu öffnen, schraubt man den Kopf ab.

So gesättigt räumt man das Nintendo-Besteck (kinderfreundlich abgerundet) und die dazu passenden Kaffeetassen in die Spülmaschine (Klebt da ein Metroid-Aufkleber an der Seite?). Außerdem im Angebot: Tischtuch, Porzellanteller, Pappteller, Papierteller, Papierbecher, Papierservietten (passend zum Picknickkorb), alles mit Charakteren aus der Fernsehserie "Captain N" verziert — niedlich.

Für die Schönheiten, die gerne mit ihrem Spiegelbild kokettieren, steht der Handspiegel mit dem Super-Mario-2-Logo bereit. Wir waschen unsere Hände mit Mario-Seife, unsere Haare mit Zelda-Shampoo und versorgen kleinere Blessuren mit "Adventures of Link"-Pflastern. Nachdem wir uns zur Siesta in das viel zu kleine Mario-Kinderbett gelegt haben, sehen wir auf die Wanduhr, wo der Serienheld dezent die Arme zum Zeitanzeigen spreizt. Müssen wir erwähnen, daß es eine Mario-Zahnbürste gibt?

Versucht man, dem Nintendo-Wahn durch Fernsehen zu entkommen, stellt man schnell fest, daß die "Captain N"-Serie inzwischen durch "Adventures of Super Mario" Verstärkung bekommen hat (beide Sendungen laufen übrigens im deutschen Fernsehen beim Sender RTL). Nicht zu vergessen "Nintendo on Ice", eine Eislaufshow, bei der "Gut"-Mario "Böse"-Koupa hetzt und Link mit Zelda Pirouetten dreht — einen ganzen Nachmittag lang. Für Videofans gibt's die "Super Mario Super Show". Dazu gibt's natürlich die passende Musik, die man am Klavier oder auf der Gitarre nachspielen kann. Unkreativere legen lieber die Originalsongs in ihren Walkman und gehen solchermaßen beschwingt spazieren (Vorsicht: Nicht hüpfen!).

Einem konventionellen Spieleabend steht nichts im Wege, wenn man sich vorher die Brettspiele besorgt hat, die es zu einem guten Dutzend von Nintendo-Klassikern gibt. Doch Vorsicht, die Qualität kommt nicht an die Vorbilder heran. Da nimmt man lieber die Spielkarten zur Hand: Mother Brain als As schlägt einfach alles.

Eine tröstliche Sache: Die amerikanische Währung ist, auch wenn manche Berichte anders lauten, noch nicht auf Credits umgestellt worden — so weit geht's dann doch nicht. Leider gibt's die ganzen feinen Sachen in Deutschland noch nicht zu kaufen. Wer einen Onkel in Amerika hat, kann ihn dezent nach dieser umwerfenden Mario-Tapete fürs Spielezimmer anhauen...

Marshal M. Rosenthal/al





Mario in 60 Teilen: Schlösser und Schildkröten zum Nachpuzzeln







Diesen wunderhübschen Tischflipper gibt's zu gewinnen

WETTBEWERB

Gib' Mario die Kugel!

Natürlich haben wir an Euch gedacht und ein paar niedliche Preise organisiert, die es in Deutschland garantiert noch nicht zu kaufen gibt. Zu gewinnen gibt's

1 Super-Mario-Bros.-Tischflipper
und
5 Acclaim-Hand-Held-Spiele

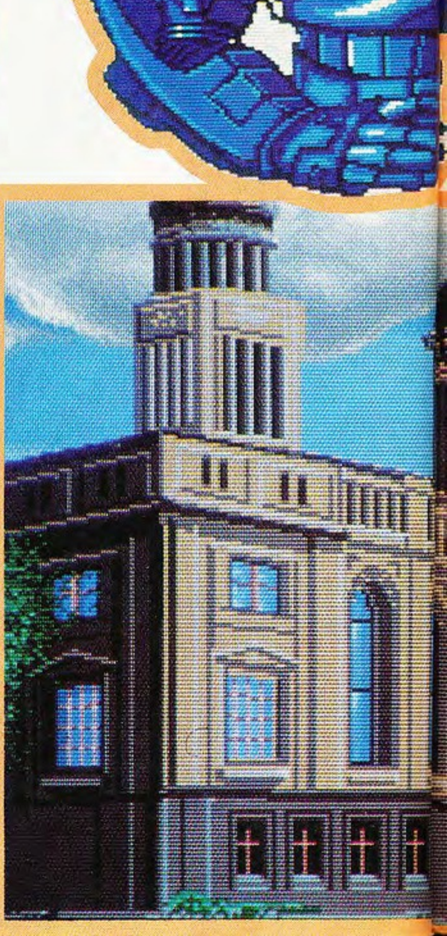
Die Preise stehen bereits für Euch bereit. Das Los entscheidet, der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die gute Fee heißt Susan, und der Einsendeschluß ist der 1. Juni 1991. Viel Glück! *al*

PIXEL-



SSI goes VGA: Grafisch ist "Eye of the Beholder" auf enggestecktem Rollenspielterrain ein großer Sprung nach vorne, spielerisch bleibt dieser erste Teil einer neuen AD&D-Serie jedoch recht umstritten. Die kugelrunde Gebetskreisszene stammt aus dem beeindruckenden Intro, das unter anderem auch mit ungewöhnlichen Bildausschnitten arbeitet.



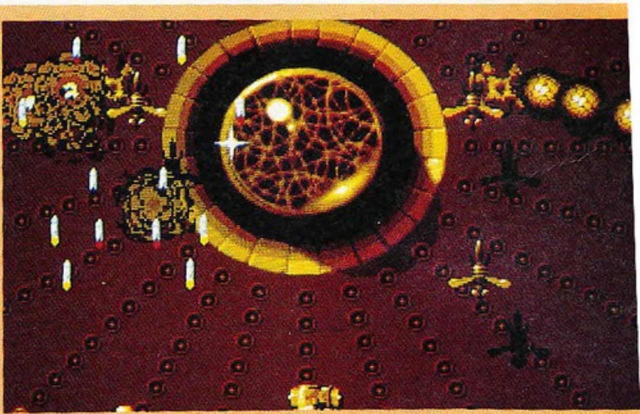


Vor dem Kadi endet so manche Managerkarriere. Ein kleiner Vorgeschmack auf die hübschen Grafiken des inoffiziellen "Oil Imperium"-Nachfolgers "Trans Atlantik", an denen sich Amiga-Besitzer jedoch erst in ein paar Wochen erstmals erfreuen können. In Hannover wird noch emsig dran gewerkelt.

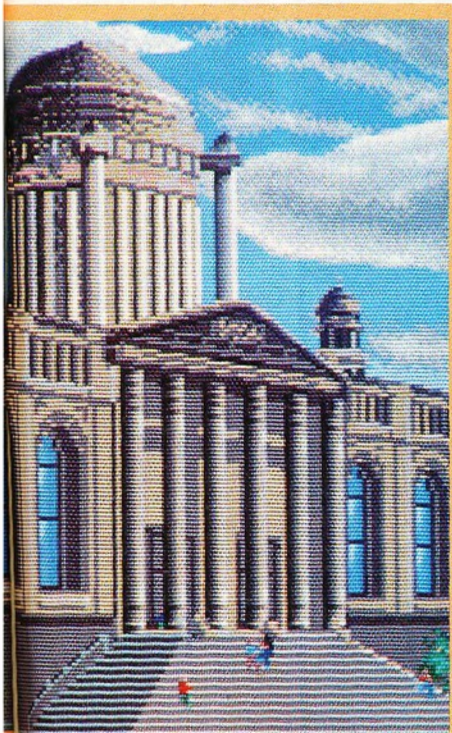
PRACHT



Zu einem zünftigen Actionspiel der japanischen Art gehört auch der typisch fernöstliche Slideshow-Vorspann. "Turrican II"-Besitzer dürfen dank Factor Five und Konsorten gut fünf Minuten lang den dramatischen Ereignissen am anderen Ende der Milchstraße folgen. Unser Bild zeigt den Helden des Spiels, kurz nachdem er die Rüstkammer seines Raumschiffs geplündert hat.



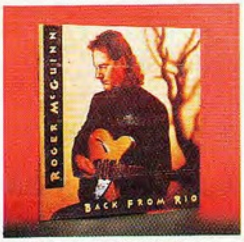
Endgegner in Rot und Orange: Kein Introbild, sondern die letzten Sekunden des manischen "Swiv"-Marathons. Wer gute Nerven, viel Zeit und einen actionerfahrenen Freund mit Führerschein besitzt, sollte nach dieser Amiga-Ballerei der "Silkworm"-Erfinder Ausschau halten.





Winners don't use drugs: Hätte diese Zukunftsschönheit die Packungsbeilage Ihres Drogenbriefchens aufmerksam studiert, wäre ihr der effektvolle Abgang erspart geblieben. Das neueste Dynamix-Adventure "The Rise of the Dragon" enthält noch eine ganze Menge mehr brisanten Stoff. Für Grafikfreunde ein absolutes Muß.

COMPACT DISC

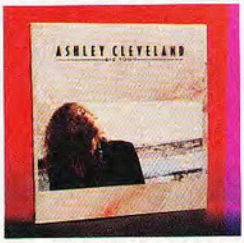


Roger McGuinn: Back from Rio

Die alten Hasen können's oft am besten: Ende der 60er Jahre schüttelte Roger McGuinn als Mitglied der Byrds Welthits wie "Mr. Tambourine Man" aus dem Gitarrenlauf. Auf seinem neuen Soloalbum setzt er die Tradition melodiegewaltiger Pop-Perlen mit sattem Edelsound mühelos fort. Jeder Track geht ins Ohr, ist blitzsauber produziert und eingespielt. Titel wie "The time has come" oder die Elvis-Costello-Komposition "You bowed down" haben dickes Hitpotential. *hl*

Arista 261 348
41:53 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Ashley Cleveland: Big Town

Rockig, dynamisch, Blues-Feeling: US-Newcomerin und Insider-Tip Ashley Cleveland weiß zu begeistern. Ihre rauhe und energische Stimme paßt vorbildlich zur selbstkomponierten Rockfeinkost. Wer etwas unkonventionelle, kernige und gitarrenbetonte US-Musik mag, wird bestens bedient. Lieder wie "Big Town", "We can dance" oder "Angel" sind geradezu prädestiniert für die Billboard-Charts. Ganz anders als Mariah Careys gestylte Edelmusik, trotzdem sehr empfehlenswert. *mg*

Atlantic 7567-82185-2
57:41 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

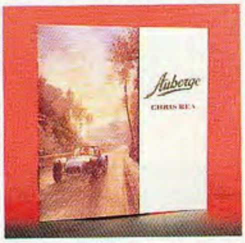


David Lee Roth: A little ain't enough

Hardrock, Bluesrock, Rock 'n' Roll: David Lee Roth, ehemals Leadsänger bei Van Halen, läßt es auf seinem neuen Soloalbum ordentlich krachen. Bei einigen Titeln hält sich der kompositorische Nährwert zu sehr in Grenzen, aber es gibt genug gelungene Stücke, um Anhänger handfester Rockrauhbeinigkeiten bei Laune zu halten und jede Party in Schwung zu bringen. Highlight der CD ist das schleppend-scheppernde "Tell the Truth", das an Alannah Myles' Hit "Black Velvet" erinnert. *hl*

Warner Bros. 7599-26477-2
53:10 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Chris Rea: Auberge

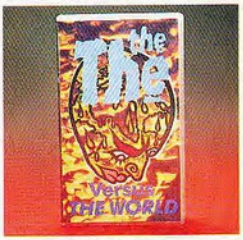
Der Meister der Einfallslosigkeit schlägt wieder zu. Kommt man durch die erstaunlich packende und schwungvolle Single-Auskopplung "Auberge" noch etwas ins Staunen, so macht sich nach dem Anhören der restlichen Songs die befürchtete "Ah ja/Oh weh"-Ernüchterung breit. Handwerklich gut eingespielt, fehlt es den harmonietrunkenen Eigenkompositionen an jeglicher Dynamik und Originalität. Chris Rea macht den Eindruck eines Musikbeamten, der ohne Emotionen sein jährliches Plattenpensum herunterspult. *mg*

Eastwest 9031-73580-2
54:39 / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieletests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

MUSIKVIDEO

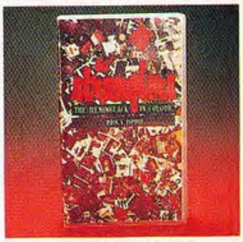


The The

Zehn Jahre "The The" und kein Live-Konzert? So kann das nicht weitergehen, sagte sich Gründer Matt Johnson und startete mit erlesenen englischen Musikern (u.a. David Palmer [dr], Johnny Marr [git]) das 100-Nächte-Unternehmen "The The versus the World". Drei Nächte davon wurden in der Royal Albert Hall gerockt, das Ergebnis ist ein satter 80-Minuten-Querschnitt. Die Musik klingt ein wenig wie "Talking Heads meets Talk Talk". Leider ist der Mitschnitt etwas duster und bieder, auf das "Back-Stage"-Flair wartet man vergebens. *al*

CMV 49884-2
ca. 81 Minuten / 15 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO

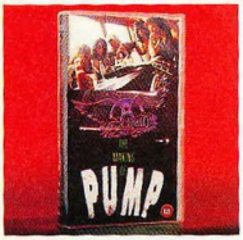


The Stranglers 1983-1990

Schade, schade: Ihre ersten Songs waren ihre besten, und ausgerechnet die fehlen auf dem Video! 40 Minuten gibt's Hugh Cornwells Formation lediglich auf alten Musikvideos, der einzige Live-Auftritt (im englischen Frühstücksfernsehen) kann auch nicht recht erheitern. Die Songs an sich sind klarer Rock der feineren Sorte. An so manchen Hit wie das zynische "Big in Amerika" oder das gestammelte "All Day and all of the Night" erinnert man sich gerne, zum Kauf würde es mich nicht verführen. *al*

CMV 498922
ca. 40 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO

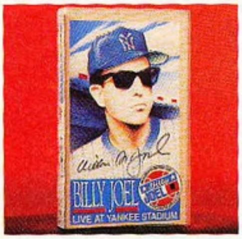


Aerosmith: The Making of Pump

Gestandenen Rockern wie Aerosmith bei der Studioarbeit zuzusehen, ist durchaus unterhaltsam. Die rauhen Jungs schrammen sich Akkorde zu, raunzen Anweisungen rüber und improvisieren munter vor sich hin. Doch der Blick hinter die Kulissen währt hier knapp zwei Stunden lang, was nur härteste Aerosmith-Fans ohne Druck auf die Schnellvorlauftaste ertragen. Die dazugeschnippelten Interviews mit den Bandmitgliedern bieten nur laues Phrasengedresche. *hl*

CMV 49064 2
ca. 110 Minuten / — Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO



Billy Joel: Live at Yankee Stadium

Der Superstar kehrt zu seinen Wurzeln zurück: In der Bronx geboren, gab er im Lauf seiner "Storm Front"-Tour zwei ausverkaufte Konzerte im New Yorker Yankee Stadium. In erster Linie bietet das Video Live-Versionen seiner aktuellen Lieder, Klassiker wie "Piano Man" findet man (leider) selten. Wer Live-Videos nicht prinzipiell unattraktiv findet, der wird 85 Minuten gut unterhalten. Die musikalischen Qualitäten der Joel-Songs sind über jeden Zweifel erhaben. *mg*

CMV 49061 2
ca. 85 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Mariah Carey: The first Vision

Keine Frage, Mariah Carey hat Whitney Houston den Rang abgelaufen. Platin für die erste CD, zwei Grammys, weltweiter Ruhm: das Naturtalent versprüht Charme und kompromißlose Musikkompetenz. Die Songs klingen nicht "aufgesetzt", sondern vermitteln Engagement und Überzeugung. Neben den Videoclips werden Live-Mitschnitte und Einblicke ins "private" Berufsleben der Entertainerin geboten. Das Bonbon: ihre Interpretation des Aretha-Franklin-Hits "Don't play that Song". *mg*

SMV 49072-2
ca. 42 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

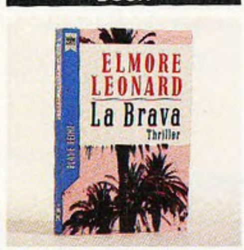


Krise auf Centaurus

Scotty ist schwer am Schuften: Haben seine geliebten Maschinen auf der Enterprise doch glatt ihren Geist aufgegeben. Auch ein Großteil der Computer spielt plötzlich verrückt. In dieser prekären Situation erreicht das Schiff der Notruf eines Siedlungsplaneten, wo eine unvorstellbare Katastrophe fast eine Million Menschen dahingerafft hat. "Krise auf Centaurus" zählt zu den besseren "Star-Trek"-Romanen. *mg*

***ISBN:* 3-453-04488-6**
***Autor:* Brad Ferguson**
***Verlag:* Heyne**
***Preis:* 8,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



La Brava

Elmore Leonard gehört sicher zu den profiliertesten amerikanischen Kriminalschriftstellern. Der mit zahlreichen Preisen ausgezeichnete Autor ist ein Meister des Plots, der raffiniert gesponnenen Handlung. Seine Geschichten stellen nicht so sehr eine spektakuläre Kriminalhandlung in den Vordergrund. Vielmehr entwickeln sie ihre Spannung durch eine facettenreiche Darstellung der amerikanischen Gesellschaft.

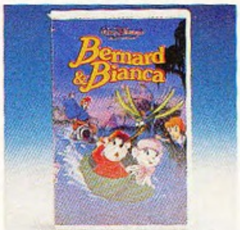
Das heruntergekommene Atlantic City, der morbide Charme alter Stadtviertel in Miami; Leonard siedelt viele seiner Geschichten etwas außerhalb des amerikanischen Mainstream-Lebens an. Seine Personen wollen nicht mehr mitspielen, haben sich zurückgezogen und werden doch immer wieder von der Realität oder ihrer Vergangenheit eingeholt.

So auch Ex-CIA-Agent Joe La Brava, der sich ganz seinem Hobby, der Fotografie widmet. Seine Motive findet er in den Nebenstraßen und alten Hotels von Miami. Sein ruhiges Leben nimmt eine unverhoffte Wendung, als er plötzlich seiner ersten heimlichen Jugendliebe gegenübersteht: Über einen gemeinsamen Bekannten lernt er die Filmschauspielerin Jean kennen, die er in jungen Jahren auf der Leinwand angehimmelt hat. La Brava ist vom ersten Moment an fasziniert von dieser Frau, die selbst nicht mehr zwischen ihren gespielten Rollen und der Realität unterscheiden kann.

Genau wie früher in ihren Filmen, beginnt sie ein raffiniertes Spiel mit den Männern; verwickelt sie in ein Komplott, an dessen Ende ein Toter und ein zerbrochener Traum stehen. Wie in allen Büchern von Leonard geschehen die eigentlichen Verbrechen eher beiläufig. Sie sind nur ein Mittel, um die feingesponnenen psychologischen Fäden zwischen den Hauptpersonen aufzudecken. La Brava ist kein Buch für den schnellen Verbrauch, sondern eher etwas für nachdenkliche Naturen. *vw*

***ISBN:* 3-453-04646-3**
***Autor:* Elmore Leonard**
***Verlag:* Heyne**
***Preis:* 7,80 Mark**
POWER-Wertung:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Bernhard und Bianca

Eine Flaschenpost mit dem Hilferuf eines Waisenmädchens, das von der bösen Madame Medusa gefangengehalten wird, strandet irgendwo in New York an Land. Gefunden wird die feuchte Flasche nebst Nachricht von einer Gruppe Mäusen, die sofort die internationale Mäusehilfsorganisation informieren. Die illustre Nagetiergesellschaft tagt gerade im UNO-Gebäude und beschließt dem Waisenmädchen zu helfen. Bianca, eine fesche Mäusedame, soll sich auf den Weg machen. Als ihren Beschützer erwählt sie den Hausmeister Bernhard.

Walt Disneys Mäusepolizisten haben zwar schon einige Jährchen auf dem Pelz, sind aber noch genauso niedlich und sorgen für unbeschwertes Videovergnügen wie ehemals. Trotz der schmalzigen Herz-Schmerz-Geschichte kommt die Komik auf keinen Fall zu kurz. Unvergessen: die Mäusefluglinie mit Albatros Orville als Pilot. Oder die orgelspielenden Krokodile, die durch eifriges Musizieren Bernhard und Bianca aus den Orgelpfeifen pusten wollen. Mein persönlicher Liebling ist das, im Gegensatz zu den anderen Figuren, sprachlose "Libellchen": die Libelle, die als "Motorboot"-Antrieb, als Bote und als helfendes Fliegeras auftaucht. Technisch kann sich der Zeichentrickspaß durchaus noch mit neueren Produktionen aus dem Hause Disney vergleichen lassen. Die Qualität der einzelnen Trickfiguren ist selbst nach heutigen Maßstäben tadellos. Wer also mal eine erholsame Pause vom Action-, Blut- und Horrorfilm braucht, dem sei Bernhard und Bianca ans Herz gelegt. Es lohnt sich den Film zu kaufen (knapp 40 Mark). *mh*

***Regie:* Walt Disney**
***Produzent:* Produktions**
***Drehbuch:* Margery Sharps**
***Darsteller:* Mäuse, Mäuse & nochmals Mäuse, Orville, Libellchen, Penny, Medusa**
***Laufzeit:* ca. 75 Min.**
***FSK-Freigabe:* ab 6 Jahren**
***Videoanbieter:* Bueno Vista Home Video**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Pretty Woman

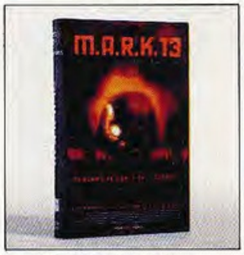
Wer zu den wenigen Deutschen gehört, die "Pretty Woman" noch nicht im Kino gesehen haben, kann "Darling" Julia Roberts jetzt mit Hilfe seines Videogeräts bewundern.

Die Story ist schnell erzählt: Spätestens seit "Aschenputtel" ist uns die Konstellation vom Prinzen und der armen Magd nicht ganz unbekannt. Das nicht sehr erfolgreiche Callgirl Vivian lernt in Los Angeles den mehr als erfolgreichen Geschäftsmann Edward Lewis, gespielt von Richard Gere, kennen. Da Lewis, gerade glücklich geschieden, sowieso auf der Suche nach einer Begleiterin für seine zahlreichen Geschäftsessen ist, engagiert er Vivian zu wahrhaft fürstlichen Konditionen.

Die anfangs rein "geschäftliche" Beziehung entwickelt sich bald zu einer herzergreifenden Liebesgeschichte, mit allen Hollywood-typischen Komplikationen. Daß Vivian sich etwas wacklig und unbekümmert auf dem für sie neu entdeckten gesellschaftlichen Parkett bewegt, gibt Anlaß zu teilweise hinreißender Komik. Aber nicht nur Freudenmädchen Vivian muß sich in der High-Society-Welt zurechtfinden, auch der stocksteife Geschäftsmann Lewis wird tüchtig von seiner neuen Liebe gebeutelt. Daß sich nach zahlreichen Irrungen und Wirrungen letztendlich alles zum Guten wendet, versteht sich von selbst. Vivian bekommt ihren reichen Prinzen und Edward seine außergewöhnliche Prinzessin. Auch moderne Märchen können schließlich nicht auf ein Happy-End verzichten. Pretty Woman ist genau der richtige Stimmungsaufheller für einen verregneten Sonntagnachmittag. Wer dem Charme und Witz der beiden Sympathiebolzen Roberts und Gere nicht erliegt, ist selber schuld. *vw*

Regie: **Garry Marshall**
Produzent: **Arnon Milchan, Steven Reuther**
Drehbuch: **J.F. Lawton**
Darsteller: **Julia Roberts, Richard Gere**
Laufzeit: **115 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **Touchstone Home Video**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



M.A.R.K. 13 — Hardware

Markus ist ein ganz schlimmer Finger. Wo gewöhnliche Sterbliche ein Herz haben, sitzt bei ihm eine Plutoniumbatterie. Außerdem hat er nicht nur zwei Arme, sondern gleich sechs davon, bestückt mit Sägen, Bohrern, Laserstrahlern und Giftkanülen. Wie man sich sicher denken kann, ist "M.A.R.K. 13" nicht aus Fleisch und Blut, sondern das neueste stählerne Produkt aus den amerikanischen Waffenschmieden. Die Kriege der Zukunft werden nicht mehr Mensch via Mensch geführt, sondern von ‚Kampfdroiden ausgetragen.

Es kommt, wie es kommen muß: M.A.R.K. 13 landet, als Souvenir getarnt, bei der recht attraktiven Jill und hat nur eins im Sinn: Töten. Bevor dem Blechmann endgültig der Garaus gemacht wird, hat er so noch ausgiebig Gelegenheit, sich durch zahlreiche Schauspieler zu fräsen.

Regisseur Richard Stanley ist offensichtlich ein eifriger Konsument von einschlägigen Horror- und Science-fiction-Filmen. Die frech geklauten Elemente aus "Alien", "Mad Max" und "Blade Runner" halten die hanebüchene Story freilich nur notdürftig zusammen. Zu allem Übel hatte man wohl auch noch künstlerische Ambitionen, was sich in ekzessiver Farbwahl und pseudo-psychedelischen Sequenzen unangenehm bemerkbar macht. Das hat zwar den Vorteil, daß man vom Geschehen nur die Hälfte mitbekommt, aber leider trifft der Rest der Story unsere schreckgeweiteten Augen völlig ungefiltert. M.A.R.K. 13 ist nur etwas für Leute, die sich vor dem Bildschirm gerne übergeben. Nur für Horror-Freaks. *vw*

Regie: **Richard Stanley**
Produzent: **Joanne Sellar, Paul Trybits**
Drehbuch: **Richard Stanley**
Darsteller: **Dylan McDermott, Stacey Travis, Lohn Lynch, William Hootkins**
Laufzeit: **90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Video-Anbieter: **VPS**
POWER-WERTUNG:
mangelhaft

VIDEOFILM



Hexen hexen

Großmütter sind bekannt dafür, daß sie ihren Enkeln gerne Schauergeschichten erzählen. Die Großmutter (Mai Zetterling) von Lukas (Jasen Fisher) ist da keine Ausnahme: Ihr Lieblingsthema sind Hexen. Allerdings saugt Lukas' Oma sich die Horrorstorys nicht aus den Fingern, sondern hat ihre beste Freundin aus alten Jugendtagen an eine Hexe verloren.

Ihre Tips für Lukas: Hexen haben keine Haare, tragen Perücken und müssen sich deshalb ständig kratzen. Hexen mögen den Geruch von Kindern nicht und müssen sich die Nasen zuhalten. Hexen haben keine Zehen und tragen deshalb Gesundheitsschuhe. Hexen haben ein merkwürdiges Leuchten in den Augen. Oma weiß sogar zu berichten, das Hexen organisiert sind: Pro Land gibt's eine Chef-Hexe und es gibt eine Oberhexe, der die Länderhexen unterstellt sind.

Nachdem Lukas' Eltern bei einem Autounfall ums Leben kommen, nimmt Oma Lukas mit auf einen kleinen Urlaub. Für beide entpuppt sich der Urlaub allerings recht schnell als Gruseltrip: Die Oberhexe (bitterböse: Anjelica Huston) samt Unterhexen halten im Hotel eine geheime Versammlung ab. Alle Kinder Englands sollen in Mäuse verwandelt werden. Lukas belauscht die Hexen dabei, wird erwischt und in eine Maus verwandelt — nun versucht er in Mäusegestalt den Hexenplan zu durchkreuzen.

"Hexen hexen" ist eine herrliche Fantasystory für jung und alt, die für witzige und spannende 90 Minuten Unterhaltung sorgt. Schon die tricktechnische Raffinesse von dem kürzlich verstorbenen Puppengenie Jim Henson (Muppets) ist es wert, daß man sich diesen Streifen anschaut. *mh*

Regie: **Nicolas Roeg**
Produzent: **Mark Shivas**
Drehbuch: **Allan Scott**
Darsteller: **Anjelica Huston, Jasen Fisher, Mai Zetterling**
Laufzeit: **ca. 90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 6 Jahren**
Videoanbieter: **VCL Vision**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Zurück in die Zukunft III

"So ein Fluxkompensator ist locker für drei Filme gut", wird sich Produzent Steven Spielberg gedacht haben. Die bewährte Crew um Regisseur Robert Zemeckis und das Schauspielerduo Michael J. Fox und Christopher Loyd durfte also wieder ans Werk gehen.

Diesmal verschlägt es Marty McFly und Doc Emmet Brown in die amerikanische Urgeschichte, genauer gesagt in die Westernstadt Hill Valley des Jahres 1885. Bezirks-Revolverheld Mad Dog hat es auf den guten Doktor abgesehen und Marty muß Himmel, Hölle und Zeit in Bewegung setzen, um das bereits verübte Attentat ungeschehen zu machen. Was leichter gesagt als getan ist, denn der Zeitmaschine ist inzwischen der Sprit ausgegangen und Tankstellen sind auf der Prärie dünn gesät.

Erschwerend kommt noch hinzu, daß Doc Emmet auf Freiersfüßen wandelt und die liebreizende Dorfschullehrerin heftigst umbalzt. Unser quirliges Duo muß zahlreiche Indianerüberfälle, Zeitschleifen und Revolverduelle bestehen, bis die Zeit wieder im Lot ist und sich alle in den Armen liegen.

Obwohl der dritte Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie schon leichte Abnutzungserscheinungen zeigt, ist ausreichend für Abwechslung gesorgt.In bewährter Spielberg-Qualität wurden die Action-Einlagen in Szene gesetzt. Leider scheinen den Drehbuchautoren ein wenig die Einfälle ausgegangen zu sein: Die eine oder andere Ungereimtheit stört den Fortgang der Geschichte. Trotzdem sind Marty und Doc Emmet für zwei Stunden vergnügliche Kino-Kurzweil gut. *vw*

Regie: **Robert Zemeckis**
Produzent: **Steven Spielberg, Frank Marschall, Kathleen Kennedy**
Drehbuch: **Bob Gale**
Darsteller: **Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Mary Steenburgen**
Laufzeit: **114 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **CIC-Video**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Gazoline und der rote Planet

Gazoline ist eine leopardenartige Schönheit, die auf ihrem Heimatplaneten Eidechsen jagt. Dummerweise ist Gazoline so hübsch, daß alle Männer immer nur das Eine wollen... Dann fällt ein Raumschiff vom Himmel, und eine Horde gefräßiger, Pac-Mans macht sich daran, alles niederzumampfen, was ihnen in den Weg kommt. Dieser erfrischend komische SF-Comic wurde vergangenes Jahr mit dem "Prix Alph Art" ausgezeichnet. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Jano**
Verlag: **Semmel Verlach**
Preis: **29,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



Superman: Krise der Parallelerden

Als vor einigen Jahren die Leser immer weniger wurden, planten die Redakteure eine gründliche Renovierung des DC-Universums. Erster Versuch war die 12teilige Serie der "Krise der Parallelwelten", in der so ziemlich jeder Superheld auftritt. Zum Schluß bleibt nur die gute alte Erde übrig, Supergirl und Roter Blitz sterben im Kampf gegen das Böse — für hartgesottene Fans unerläßlich. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Wolfman/Perez**
Verlag: **Hethke Comic**
Preis: **12,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMICS



Die Schiffbrüchigen der Zeit: Wege des Vergessens

Ende des 10. Jahrhunderts ist der Fortbestand der Menschheit gefährdet. Eine Seuche, "Die große Plage", bedroht alles Leben auf der Erde, die Wissenschaft scheint gegen die tödlichen Sporen aus dem All machtlos. Ein Mann und eine Frau werden in Tiefschlaf versetzt und in einer Raumkapsel ins All gesandt. In der Hoffnung, daß sie dort so lange überleben, bis die Erde wieder bewohnbar ist.

Im Jahr 2990 werden Christopher und Valerie geborgen. Doch alles ist viel schlimmer geworden. Gegen die Seuche ist immer noch kein Mittel gefunden worden, und dann greift auch noch die außerirdische Rasse der Trasserer an. Eine Odyssee durch fremde Welten beginnt, die ihren Höhepunkt im neunten Band der Serie findet.

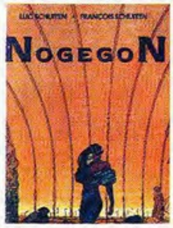
Der Große Rat will Christopher und Valerie vorführen lassen. Als letzte Überlebende des 20. Jahrhunderts sind sie für die Wissenschaft von unschätzbarem Wert. Intrigen und Verrat durchkreuzen die Pläne der Herrschenden und die Gesuchten landen statt auf Rigel III auf der Erde...

Autor und Zeichner Paul Gillon begann die Serie 1974 mit dem Szenaristen Jean Claude Forest, der durch den Film "Barbarella" weltberühmt wurde. Jedoch verließ Forest nach vier Bänden die Lust, seitdem versucht Gillon die "Schiffbrüchigen der Zeit" zu Ende zu erzählen. Doch immer wieder entpuppen sich scheinbar unwichtige Nebenfiguren als wichtige Handlungsträger, immer wieder fallen Gillon neue faszinierende Schauplätze und haarsträubende Verwicklungen ein. Dennoch nähert sich die Serie mit der Rückkehr zur Erde einem abschließenden Höhepunkt, den kein SF-Freund verpassen sollte.

"Die Schiffbrüchigen der Zeit" wurden mit allen wichtigen europäischen Comic-Preisen ausgezeichnet und gelten zu Recht als eine der besten SF-Serien des Comic. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Paul Gillon**
Verlag: **Carlsen Comic Art**
Preis: **19,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



Die hohle Erde: Noregon

Bereits 1978 debütierten die Gebrüder Schuiten mit der Geschichte "Die hohle Erde" in dem bekannten französischen Comic-Magazin "A suivre". Sechs Jahre später wurde sie in "Metal Hurlant", der französischen Mutter von "Schwermetall", fortgesetzt.

Ort der Handlung ist der Planet Zara. Dieser besteht auf voneinander unabhängigen Schalen. Auf der Senkrechten, der inneren Schale, leben die Gammen. Ein Volk von Frauen, das sich plötzlich gegen Eindringlinge von außen zur Wehr setzen muß.

Konfrontiert werden die Gammen nun auch mit dem Problem einer waagrechten Welt, die ihnen von einem gestrandeten Wesen geschildert wird.

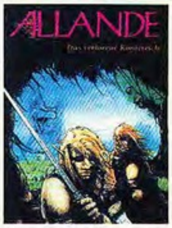
Vom Forscherdrang getrieben, machen sich Frauen auf, durchbrechen die äußere Schale und entdecken das Licht — und die Männer.

Mit "Noregon" erfuhr diese faszinierende Geschichte eine Fortsetzung. Noregon, der zweite Planet des Systems der hohlen Welten, wird vom Prinzip der Symmetrie beherrscht. Nelle, die wie Olive von Zara stammt, muß erleben, daß sie den Weg der Freundin symmetrisch nachvollzieht. Selbst die Namen der beiden Frauen passen sich an und werden zu Olivilo und Nellen.

Luc und Francois entstammen einer Architektenfamilie. Und das zeigt sich in allen ihren Werken, besonders aber im Zyklus um die hohle Erde. Seine phantasievollen Gebäude entspringen meistens der Jugendstil-Ära. Dennoch sind sie unglaublich modern und faszinierend futuristisch. Thema aller Bücher Schuitens ist die Suche nach dem Neuen, Unbekannten. Menschen brechen zu Reisen in ferne Länder und fremde Welten auf, ohne zu wissen, was sie dort erwartet. Das ist auch nicht nötig. Die Erfahrung der Reise ist ausschlaggebend. Noregon ist ein Comic, das zu einer solchen Entdeckungsfahrt einlädt. *Eric Hegmann/al*

Text/Zeichner: **Luc und Francois**
Verlag: **Arboris**
Preis: **24,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS

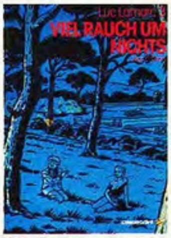


Das verlorene Königreich

Über das Königreich Allande ist das Unheil hereingebrochen. Der heimkehrende Elfenritter Artride ist die letzte Hoffnung des Volkes. Feinde haben seine geliebte Prinzessin Ennaloel entführt und den friedliebenden König Braal gestürzt. Doch trotz aller Verzweiflung stellt sich Atride dem Kampf. Er macht sich auf die scheinbar aussichtslose Suche. Allande ist der Comic-Erstling eines französischen Kinderbuchillustrators — das hat seine Spuren hinterlassen. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Patrice Garcia**
Verlag: **Splitter**
Preis: **19,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMICS



Viel Rauch um nichts

Luc ist der nette Mann von nebenan. Bei einem Autounfall lernt er die Tochter eines Filmproduzenten kennen. Weil dieser gerade einen neuen Streifen dreht und Luc dem verschwundenen Hauptdarsteller verblüffend ähnlich sieht, beginnt eine Blitzkarriere. Doch dann geht Lucs Auto in Flammen auf und irgendwelche Blondinen flüstern hinter vorgehaltener Hand von Mord. Luc sitzt wieder in der Tinte... *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Jean-C. Denis**
Verlag: **Carlsen Comic Art**
Preis: **19,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle
Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613289, Fax 089/46135046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Arno Krämer
Titelgestaltung: Pit Hinze
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Domark

Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/1/3405058, Fax: 0044/1/3419602
Hongkong: Baranto Comp. Ltd., Telefon: 00852-5217461, Fax: 00852-8459175
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 00972-3-5562256
Korea: Young Media Inc., Telefon: 0082-2-7564819, Fax: 0082-2-7575789
Taiwan: Aim Int. Inc., Telefon: 00886-2-7548631, Fax: 00886-2-7548710.
Frankreich: CEP Communication, Telefon: 0033/148007616, Fax: 0033/148240202
Italien: CEP Italia, Telefon: 0039/24982997, Fax: 0039/24692834
Marketing Support Int.: Stefan Grajer (638)

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966–0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754

INSERENTENVERZEICHNIS



Explosiv:
eine Filmszene
aus "Der Pate 3"



Destruktiv:
Asmics Mega-Drive-Ballerei
"Zero Wings"

Informativ:
die European
Computer
Trade Show
in London

POWER PLAY

7

erscheint am 12. Juni 1991

Und was haben wir in gut vier Wochen zu bieten? In der nächsten *POWER PLAY* werfen wir einen Blick auf das Spiel zum aktuellen Kinofilm **Der Pate 3**. Außerdem erwarten wir Rainbow Arts' Kugelkoller **Logical.** Unser großer Messebericht von der **European Computer Trade Show** in London informiert über alle Spieleneuheiten des Sommers. Gerüchteweise stellt dort Atari seine neue Konsole, den **Panther** vor. An der Modulfront haben sich u.a. **Darius Twin** für das Super Famicom und **Phantasy Star 3** für das Mega Drive angekündigt. Game-Boy-Fans dürfen sich auf **F1 Spirit** freuen.



Dann kennst Du unsere Auswahl noch nicht.

Du glaubst, Du hast schon jeden Screen gesehen, jede knifflige Lösung gefunden, jeden High-Score erreicht? Das kann nicht sein. Es gibt noch jede Menge toller Video-Abenteuer, die Du nicht kennst. Du findest sie in jedem TOYS "R" US Fachmarkt. Wir haben eine riesige Auswahl an Video-Spielen für die Systeme: Atari 2600, Atari 7800, NES, Game Boy, Sega Master System, Sega Mega Drive und Lynx. Beim nächsten Trip in die Action-Welt der Video-Spiele solltest Du unsere Auswahl an neuen Spielen unbedingt entdecken. Viel Spaß auf dem Weg zum High-Score.

DIE GRÖSSTE SPIELWAREN-FACHMARKTKETTE DER WELT.

TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt's in:

Aachen-Würselen, Augsburg, Bremen, Bochum, Düsseldorf, Essen, Hagen, Hamburg, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Ulm und Wallau.

Versinken Sie in dem phantastischen Traumgeschehen dieses Actionspektakels!

CARCHARODON
WHITE SHARKS



Bietet Ihnen:

✱ Ein revolutionäres Extrawaffensystem mit über 37 Millionen (!!!) verschiedenen Waffenkombinationen ...

✱ Einstellbare Joysticksteuerungen (Schwierigkeitsgrad) ...

✱ 1 oder 2 Spielermodus (Gleichzeitig)

✱ Fotorealistische Wunderwelten.

✱ Hifi-Musiken ...

✱ Atmosphärische Soundeffekte.





✱ Hunderte von Aliens mit unterschiedlich raffinierten Taktiken ...

✱ Pro Level immer neue Herausforderungen wie Labyrinthe, Hochgeschwindigkeitsflüge u. v. m. . . .

SCREENSHOTS AMIGA

Versäumen Sie nicht, sich rechtzeitig Ihr persönliches Exemplar zu besorgen, bevor alle vergriffen sind ... Jetzt erhältlich in jedem gutsortierten Computerfachhandel.

RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

DEMONWARE
DEMONWARE GMBH STRAHLENBERGERSTR. 125 A 6050 OFFENBACH